

# bonis

AS JEDINI ČASOPIS O IGRAMA ZA KONZOLE

od sada na  
**100**  
strana isključivo  
p konzolama

Harry Potter  
AND THE  
PHILOSOPHER'S STONE

Big Game Hunter

NBA Live 2002

Monsters Inc.

Head Hunter

Bomberman

Online

GB Lady Sia

PS2 Tarzan

SSX Tricky PS2

James Bond: PS2

AgentUnder Fire

ISS Pro Evolution PS2

Star Wars: Battle

For Naboo



broj 19 • godina II  
cena: 150 dinara

CG: 6 DEM • BIH: 6 KM • MK: 180 DEN

ISSN 1450-8400



9 771450 840003

Predstavljamo Xbox dosije • Poklon kalendar za 2002 • Retro ili nekad bilo  
Zajedno biramo najbolje igre 2001 • Novi dodaci • Trikovi • Poster • Vesti  
Rešenje prvog scenarija: Alone In The Dark • Pomagajte drugovi • Top liste

# KONTROLIŠITE SVE

Sa volanima firme Thrustmaster, imate potpunu kontrolu u vašim rukama. Opremljeni su ergonomskim rukohvatima koji su izrađeni od reljefne gume, što omogućava maksimalan komfor. Jedinствeni način menjanja brzina je preuzet direktno iz Ferrarijeve formule jedan. Specijalni vibro-motori zatrešće volan svaki put kada se sudarite, prevrnете ili naidete na neravnine. Analogna kontrola vam omogućava da skrećete u zavisnosti od jačine kojom okrenete volan, a pedale za gas i kočnicu pobrinuće se za agresivnije ubrzanje, odnosno, kočenje.



**350modena** je kopija trkačkog volana istoimenog bolida, prilikom čije izrade je posebna pažnja obraćena i na najsitnije detalje, tako da zadovolji sve standarde stručnjaka Ferrarija, koji su ovom proizvodu odobrili svoju licencu.

**150,-  
samo 120,-**

**350modena**  
RACING WHEEL



**110,-  
samo 80,-**

**COMPACT** Za one manje prohtevnije tu je volan, sa nešto manje mogućnosti, ali još uvek dovoljno dobar da ponese znak Ferrarija.

**COMPACT**  
RACING WHEEL

Sa ovim volanima možete da kontrolišete sve: upravljanje, kočenje, ubrzanje, uletanje u krivine... Sve osim jedne stvari - **SVOJE NARAVI!!!**



Ovi volani su kompatibilni sa PlayStation, PlayStation 2 i PC One konzolama. Takođe postoje verzije za Dreamcast i Nintendo 64



**OSIM SVOJE NARAVI!**



**350modena**  
Yellow Edition

**NOVO • NOVO • NOVO**

Specijalno izdanje

**350modena** volana u crvenoj i žutoj boji!!!



**350modena**  
RACING WHEEL

**BeSOFT**

Gospodara Vučića 160, Beograd • Tel: 011/ 30 45 700, 30 45 701  
Svetogorska (Lole Ribara) 47, Beograd • Tel: 011/3222 606  
Miletićeva 36, Novi Sad • Tel: 021/ 617 038, 064/117 53 36



Broj 19 • Godina II

**boNus**  
NAŠ JOŠNI ČASOPIS O IGRAMA ZA KONZOLE

Osnivač i izdavač:  
P.A.Z.I. Press

Glavni urednik i dizajn:  
Darko Wolf

Grafički urednici:  
Branko Jeković  
Dragan Grubić

Grafička priprema:  
Todorović Aleksandar  
Nikša Volarević

Marketing:  
Pavle Bihaly  
tel: 063/34-34-32 i 011/340-77-12

Redakcija:  
Branko Jeković, Milijan Lakić

Ilustracije:  
Valentin Salja

Sekretarica redakcije:  
Sanja Jeremić

Lektura u ovom broju:  
Jovana Erlić

Saradnici u ovom broju:  
Uroš Tomić, Mihailo Tešić,  
Kermit, Miroslav Bordević,  
Miloš Marković, Satori Jo,  
Igor Simić, Marko Lambeta,

Kako nas možete kontaktirati:

Adresa:  
BONUS, Poštanski Fah 32,  
11050 Beograd 22

e-mail:  
bonus@eunet.yu

Telefoni redakcije:  
011/340-77-12 i 340-77-36

Pretplate:

za detaljnije uslove pretplate  
pogledajte stranu 17

SLEDEĆI BROJ ČASOPISA ĆE  
SE POJAVITI NA KIOSCIMA  
25. JANUARA 2001.

Veju, veju pahulje... i tako dalje (znete već, pevao sam vam to). Evo nas, zajednički ispraćamo još jednu godinu i još jedan broj našeg časopisa. A šta bismo svi zajedno mogli da poželimo više u sledećoj godini nego još više igara, dodataka, trikova, rešenja, sati i sati zabave uz konzolu... Kad malo bolje razmislim, mnogo toga. Možda Xbox, GameCube ili PlayStation 2? (Ja sam svoju ceduljicu uredno prosledio Dade Zumra i očekujem da mi od njega nešto vrlo brzo stigne - već sam mu dao kaparu).

Ono čime smo mi mogli da vas obradujemo za praznike jeste povećanje broja strana na magičnu brojku 100!!! Da, da, napokon je i Bonus dotle porastao. A kada ga otvorite, na srednjim stranama vas čeka kalendar za koji sam siguran da će preko cele godine krasiti neki zid vaše sobe, a na njemu će ponosno pisati "naš jedini časopis o igrama za konzole".

Tih 100 strana (namerno pišem ovu cifru više puta jer veoma lepo izgleda i jako sam ponosan na nju) smo popunili, kao i obično, našim standardnim rubrikama na koje ste već navikli. Kao što smo u prošlom broju i obećali, sada smo malo više pažnje posvetili događaju koji su mnogi u svetu sa nestrpljenjem iščekivali - pojavljivanju Xbox-a u prodavnicama. Verovali ili ne, i do naših šaka je dopala jedna od tih crnih konzola na kojima je jedno veliko X. Kakve su naše impresije, šta smo videli, a šta očekivali i kako sve to izgleda pročitajte u "Xbox dosijeju".

Kao i svake godine u ovo vreme, prave se ankete o tome šta je bilo dobro a šta loše, šta je valjalo a šta ne u prethodnoj godini. Naravno, i mi ćemo učiniti to, samo u oblasti igara za konzole uz vašu pomoć. Sada već tradicionalno (jer je već 2. put), pravimo anketu među našim čitaocima o tome koje igre su ostavile na njih najveći utisak. U sledećem broju ćemo objaviti rezultate i zajednički proglasiti pobednike po kategorijama kao i igru koja je po vašem mišljenju bila najbolja u prošlog godini.

Ispunili smo još jedno obećanje od prošlog puta. Uveli smo novu rubriku koja se zove "Nekad bilo...", a u kojoj ćemo opisivati igre koje smo svi voleli a koje nikada nisu stigle na stranice našeg časopisa. Ovo smo uradili zbog toga što pravih igara za konzole koje polako odlaze u prošlost više nema (na žalost, na tom spisku je, pored Dreamcasta i Nintendo 64, i PlayStation), a većina vas ima baš te konzole. Zato ćemo se zajednički podsetiti nekih legendarnih igara (koje su neki igrali, a neki možda i ne), pa vam to dođe kao dobra preporuka za zanimaciju (dok vam isti onaj Dade Zmra ne donese neku od novih konzola).

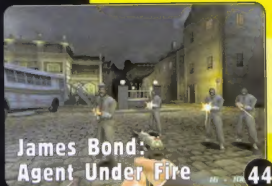
Tu je, naravno, i rešenje, prikazi igara, novi bioskopski i DVD filmovi, novi dodaci i sve što već sa nestrpljenjem očekujete krajem svakog meseca.

Toliko od mene za ovu godinu, sve najlepše u sledećoj, nemojte da se previše ođajete porocima tokom praznika i čitamo se u 2002. godini.

*D Wolf*

reč urednika



James Bond:  
Agent Under Fire

44



Harry Potter

60



NBA Live 2002

56



Batman Vengeance

25

mi i vi na ti ..... 06

vesti ..... 08

predstavljamo ..... 12

Pošto u prošlom broju nismo imali dovoljno vremena, a ni prostora, sada ispravljamo grešku. Predstavljamo vam Xbox, konzolu nove generacije koja preti da pomrsi konce za sada nedodirljivom PlayStationu 2.

biramo igru godine ..... 16

Tradicionalno u ovo doba godine, svi svetski časopisi koji se bave igrama i temama oko njih, biraju najbolje igre. Mi prepuštamo taj izbor vama.

na vidiku ..... 20

nove igre ..... 25

nekad bilo... ..... 74

Od ovog broja pokrećemo novu rubriku u kojoj prikazujemo dobre, stare igre koje smo voleli da igramo, a nikada nisu bile prikazivane u našem časopisu.

evo rešenja. .... 77

Igra Alone In The Dark New Nightmare vam je zadala toliko muka, da smo mi morali da pripomognemo da se ne bi i vi osećali sami u tami. Ovoga puta smo pripremili rešenja samo jednog scenarija, a za sledeći broj - žensku varijantu.

dodaci ..... 84

trikovi ..... 86

mali oglasi ..... 91

film i dvd ..... 92

Pored standardnog prikaza DVD filmova, sada u malo drugačijoj formi, u ovom broju prikazujemo i film koji će sigurno zainteresovati sve ljubitelje igara, fantazija i magije - Gospodar prstenova rađen po istoimenom Tolkinovoj knjizi.

brate, u kom si fazonu? ..... 94

Uroš napokon završava svoju (ne)istinitu priču, i to pokušava sve da nas uveri da on nije kriv (za šta svi znamo da nije istina). Od sledećeg broja nova rubrika.

pomagajte drugovi ..... 96

top lista ..... 98



## PlayStation

Cabela's Big Game Hunter	58
Cubix Robots	59
Harry Potter And The Philosopher's Stone	60
Hidden and Dangerous	54
Magnum X6	20
Men In Black Crashdown	62
Monsters Inc	65
NBA Live 2002	56
Power Puff Girls	64
Sesame Street Sports	23
VIP	47



## PlayStation 2

Aliens Colonial Marines	22
Batman Vengeance	25
DNA Dark Native Apostle	20
Frequency	37
Frogger	46
ISS Pro Evolution	34
James Bond: Agent Under Fire	44
Project Eden	38
Pryzm Chapter One	21
Resident Evil Survivor 2	23
SSX Tricky	20
Shaun Palmer Snowboard	29
Splashdown	20
Stunt GP	33
Tarzan Untamed	30
Tony Hawk's Pro Skater 3	36
Vampire Night	32
Wave Rally	41



## Nintendo 64

Star Wars: Battle For Naboo	71
-----------------------------	----



## Game Boy Color

Casper The Spirits Within	72
Keep The Balance	22
Tomb Raider	72



## Game Boy Advance

Driven	23
Jurassic Park DNA Factor	70
Lady Sia	69
Magical Vacation	20
Power Puff Girls	21



## GameCube

Batman Dark Tomorrow	22
Bombberman Generation	23
Metroid Prime	24



## Dreamcast

90 Minutes	67
Bombberman Online	68
Head Hunter	86



## X Box

Genma Onimusha	20
Knockout Kings 2002	24
Max Payne	21
Mike Tyson HeavyWeight Boxing	22
SSX Tricky	23

## Spisak oglašivača :




Beograd on line	7
Beosoft	2, 11, 63, 73, 99, 100
Cedeteka MK	61
Computer Land	85
Cyber Space	18
Duh Games	83
GL Soft	27
Gioigio Game Boy	64
Jugoton	55
Mobilija	76
NT Games	39
PC Petak	7
SC Net	24
Shine	35
Spring	5
Telefonski servis Pobednik	48, 53

Prodaja igara i  
igračkog Hardvera

# Spring Games



Najveći izbor igara za:

- Sony  Playstation,
- Sega  Dreamcast &
- Sony 

Veliki izbor postera sa  
temama iz igara. Poster su  
dimenzija 50 cm x 70 cm i  
plastificirani su.

Popusti na malo  +  i na veliko.  
+ Specijalni novogodišnji popust

THE  
LORD  
OF THE  
RINGS

Od sada u Springu  
magične karte!  
i AD&D serijal

POKÉMON

MAGIC  
The Gathering

Harry Potter

Mogućnost odloženog plaćanja,  
kao i plaćanja na rate !

**Pesma:**

Deda Mraze, Deda Mraze  
Možeš malo skrenuti sa staze  
na partiju Tekkena kod mene svrati,  
a ja ću tebi Bonus dati.

Donesi nam malo snega  
Sa Himalajskog broga  
Da mi bude bolja godina sva  
Donesi mi Playstation 2

Bonusu bih pozelela ništa drugo  
Nego da postoji dugo, dugoo.....  
Slađana Pavlov

**bonus** XXXXX, XXXXX, XXXXX.  
I srećan božić svim čitaocima.

## Kasica - svinjica

**Pozdrav Bonusovcima!**

Pišem Vam ovo pismo u krevetu pokriven čebićima. Pored mene na stolu su topli čaj, prazne maramice, kutije tableta... i Bonus. Sada ću Vam ispričati moju tužnu priču. Nedavno sam prodao sivu kutiju ne znajući da vlada game-virus. Već sledeći dan su se pojavili prvi simptomi: smorenost, nervoza. Čuo sam za tri dobra anti-virusa: PS2, X box, DC. Uzео sam kasicu svinjicu i razbio joj glavu u nadi da će glavobolja nestati. U njenim posmrtnim ostacima pojavilo se 750 DEM. Želim (čitat: moram) kupiti jedan od anti-virusa. U 8-mom i 11-tom broju sam upoznat sa njihovim karakteristikama ali to mi nije dovoljno. Interesujem me cene u DEM, hard disk i internet mogućnosti u praksi i Vaša preporuka.

Želim Vam puno uspeha i sreće u 2002-oj godini!

**Marko**

**bonus** Što se tiče game virusa, istina je. Vlada prava epidemija. U našoj redakciji su se oдавно pojavili prvi simptomi. Jedini lek je vakcina. Ali postoji više vrsta vakcina, a samo od tebe zavisi kako će se određena vakcina primiti. Praktične mogućnosti vakcina su sledeće... Dreamcast vakcina je zastarela i ne proizvodi se više, ali zato ima povoljnu cenu od 330 DM u Beosofovim radnjama. Može se direktno priključiti na internet, jer ima ugrađen modem (ako imaš tonsko biranje sve će ići kao po loju, a ako ne, biće malo teže ali izvodljivo...). Ima stvarno

izvanredne igre, ali joj rok trajanja polako ali sigurno ističe.

PlayStation 2 vakcina je vrlo snažna i odnosi virus kao rukom. Cena joj je zato mrgodna, 700DM + Action Replay 150DM = 850DM da bi na njoj mogao da se igraš. Ne može se priključiti na internet za sada. Ali zato ima igre - neverovatno dobre! Xbox vakcina je još uvek u fazi ispitivanja, ali prema predviđanjima trebalo bi da takođe bude vrlo efikasna. Cena... Ima ugrađen broadband priključak, što označava kablovski internet, koji ni u svetu nije rasprostranjen, a kamoli kod nas. Sada je ne možeš kupiti jer se PAL (evropska) varijanta očekuje tek na proleće. A sa igrama je situacija vrlo klizava...

Preporuke su vrlo nezahvalne, ali uzevši sve u obzir, PS2 je lek za tebe. Eh, da je meni jedna takva kasica svinjica...

## VIDEVITI HOMER

**Dragi Bonus!**

Pišem ti po 5 put. Ono što ću napisati je važno za sve nas.

1. Predlažem da kad odu igre za Sony i Dreamcast ubacite po jedan opis o starim hitovima za Sony i.
2. Sve mi se nešto priviđa da će te za Novu godinu povećati broj strana na 100. Da li je to tačno?
3. Da bi ušli u Vaš kreativni vozić koliko godina moramo da imamo i koju školu završenu?
4. Rubriku "Brate u kom si fazonu" nemojte ukidati zbog par loših tekstova.
5. Iskusan sam igrač i oдавно se zanimam za Vas, ali pošto me muče godine ne prijavljujem se  
Homer Simpson smer "Sivac"

**bonus** Upornost se isplati izgleda, jer smo ti objavili pismo.

1. Pogledaj malo bolje ovaj broj, pa kaži hvala.
  2. Da li si razmišljao da zakupiš vreme na nekoj televiziji? Dobro ti ide to pogađanje. Ovaj broj ima okruglo 100 strana.
  3. Naša kompozicija se sve više produžava. A da bi se ukrcali, potrebna vam je igračka škola. Godine mogu biti ograničavajući faktor, ali samo ako si previše mlad. Gornja granica ne postoji, što potvrđuju primeri iz redakcije.
  5. Rubrika "Brate u kom si fazonu" se završava u ovom broju. Trenutno intenzivno radimo na podjednako zanimljivoj zameni.
- Nemoj da te muče godine. Igrati se iz čiste zabave, samo za svoju dušu, je mnogo

lep osećaj, veruj mi. Jako mi je žao što ja nemam dovoljno vremena da se češće igram.

## Deda Mraza

**Či o ho ho ho!!!**

Stiže Nova godina a sa njom i ja. Za početak bih hteo da kažem da kod mene na Severnom polu Bonus odlično prolazi. Omiljen autor mi je Mihajlo Tešić i njemu šaljem poseban pozdrav. A Vama pitanja:

1. Sviđaju mi se predlozi drugih čitalaca da opisuju stare igre za PSX.
2. Da li je izašla igra Silent Hill 2? Ako jeste zna li se kako je prošla?
3. Na nagradnoj anketi broj 9 piše - Predlog vaše top liste. Interesuje me da li u obzir dolaze samo nove igre ili mogu i stari hitovi?
4. Srećni praznici!!!!

Deda Mraz

**bonus** Mihajlo bez ti, ti se zahvaljuje i obećava još dobrih tekstova.

1. Svideli su se i nama. Potvrda ovoga je da je baš tvoj "favorit" Mihajlo opisao jednu stariju igru za PlayStation. U sledećim brojevima će ova rubrika možda dobiti i više prostora, zavisi od interesovanja vas čitalaca.
  2. Jeste. Jeste. Jeste. Ali bar za sada je ne možemo opisati. Radi se o tome da je igra previše velika da bi stala na CD format, pa je urađena u DVD formatu. A za sada se kopije DVD-ova nisu pojavile. Za to postoji više razloga. Prvo kopiranje DVD-ova je skuplje (prilično) od kopiranja CD-ova, jer su skuplji i rezači i prazni mediji. A drugo, još uvek ne postoji hardversko rešenje koje bi omogućilo da se takav kopiran DVD startuje, odnosno da igra radi na vašem PlayStationu 2. Isto važi i za igru Metal Gear Solid 2, tako da pojedini članovi redakcije prosto ne znaju šta će od tebe od nestrpljenja. Nadamo se da će ovaj problem ubrzo biti rešen, ali kako stvari stoji situacija trenutno i nije baš vesela. Sony je rešio da ukine pirateriju po svaku cenu i kruže rasnorazne glasine, koje nam se nikako ne sviđaju. Ali o tome u sledećem broju Bonusa, kada budemo znali nešto više.
  3. U obzir dolaze SVE igre koje postoje u okviru propozicija same top liste. Vremenski faktor nije bitan.
- A sada jedino pitanje za tebe Deda Mraze, jel' bi mogao da sam članovima redakcije doneseš po jedan "skromni" paketić koji bi sadržao, recimo, PS2?

# mi i vi na ti



Bold Komadnić, Bar



Nikola Cvetanović, Niš





## PANETOVANJE

✉ Izvinjavam se

poštovanoj redakciji na gubljenju vremena na čitanje ovog mail-a, ali moram odgovoriti Miljanu Lakđu na apel iz opisa igre Crash Bandicoot 4: Repulzivan znači besan. Ako hoće da razmenjuje dubokoumne opaske, tu sam. A, da, sad je moj red na retoričko pitanje: šta je Crash: lisac, pas ili nešto treće?

Odgovor: bandikut, vrsta torbarka koji nasejla prostore Australije.

Aleksandar Milošević <tfudbal@ptt.yu>

**boRus** Miljan - Hvala na informaciji, ali znali smo i ranije šta je bandikut. Svojevremeno smo, takode gonjeni radoznalošću, potražili značenje pojma... Ali sada to znaju i mnogi drugi koji to nisu znali, jer, tačno je, većina igrača ne zna šta je bandikut.

Nazalost, ti si došao do netačnog podatka. Repulzivan znači gadan, odvratn. A sada jedno novo pitanje za tebe. Znaš li ti šta je vombat? Ali u svakom slučaju, hvala ti i svim ostalim čitaocima koji nam pišu. Samo nastavite...

## UPAD - ISPAD

✉ Haj Bonus!

Vaš 18 primerak bio je sjajan samo jedna zamerka, što niste stavili cenu novog Upad jostika. Moja pitanja glase:

1. Koliko košta Upad jostik?

2. Gde se on može naći?

3. Da li mogu CD za Sony Playstation 1 za Playstation 2?

Toliko od mene!

Iskreno Vaš Novak B.

**boRus** I. i 2. Sve informacije za Upad jostik čest dobiti u radnjama Beosofta (za telefon i adresu pogledaj reklame u ovom broju).

3. Mogu, ali ne svi. Tačan spisak ne postoji, jer nema pravila. Ostaje ti samo da probaš koja igra radi a koja ne.

Hvala na pohvalama, nije da ih ne volimo.

## NEŠTE E N64 I UPŠTE

✉ Evo mene opet!!!

Pisam iz Valjeva. Vrlo kratko pismo. Naime, želeo bih da vam pošelim puno uspeha u svemu što radite i odmah prelazim na stvar.

1. Mislim da bih trebalo da malo više posvetite pažnje N64 jer ste ga po mojoj proceni potpuno zapostavili, a ja se sve teže odlučujem šta da kupim od igrica. Veoma su visoke cene i svaki put kad kupujem kupim jednu, a ne kao vlasnici Sony-a po

pet, šest. Znam da je izašlo vrlo malo igrice ali barem zadovoljite vlasnike N64.

2. Opišite npr. Banjo-Tooie, tu igricu hoću da kupim, a predlažem da je opiše Miljan Lakđi ili Satori Jo. Samo, nikako nemojte Uroša, puno smara neke igrice za koje treba mnogo bolji opis.

3. Kad smo već kod Satori Jo-a, koje je on nacionalnosti? Odgovorite obavezno jer sam se kladio sa drugom!

4. Da bi časopis postao prodavaniji ili da bi se prodavao u ogromnim količinama primamite čitaoce na caku koju većina časopisa koristi. U svakom broju Bonusa bi mogli da ubacite poklon. Naravno ne mislim da poklanjate konzole i igrice (mada i to može) nego nalepnice, kalendare ili nešto u tom stilu.

5. Obavezno napišite cene igrice za konzole lako je za PlayStation, PlayStation 2, Dreamcast nepromenjeno za Nintendo nije. Čao!

Zoran Milutinović  
<zole12@ptt.yu>

**boRus** I. Vrlo rado bi ti pomogli da smo u mogućnosti. Ali nismo. Pogledaj samo situaciju sa igricama za PlayStation. Sve ih je manje i mi tu ne možemo ništa. A stvar još mnogo gore stoji sa Nintendom 64. Igre za nju se više ne proizvode i ovi opisi u našem časopisu su "labudova pesma" Nintendo 64. Šta više, od sledećeg broja više ih neće ni biti (osim ukoliko neka igra ne bude opisana u rubrici "nekad bilo ..."). Visoka cena igrice za Nintendo 64 je oduvek bila veliki problem zbog formata u kojem se iste prave ti, kertridži.

2. Moramo da te izgrdimmo jer ne pratiš radnju. Igra Banjo Tooie je već opisana, ali ako hoćeš Miljan je raspoloženo da je ponovo opiše samo za tebe i pošalje na tvoj mail.

3. Satori Jo je čistokrvni Indijanac, poslednji Mohikanac, nije veverica, a nikako zec.

4. Intenzivno radimo na tome. U sledećim brojevima možete očekivati neke sitnice kao poklone, ali ne obećavamo previše.

5. Evo napisaćemo ti odmah: igre na CD-ovima koštaju oko 150 dinara bez obzira na konzolu, a kertridži za N64 od 75 do 130 DM.

## POZDRAV & KRITIKA

✉ Haj dudzi!

Šaljem vam ovaj imejl sa DRIMKASTA pa ću se potruditi da budem vrlo kratak.

Što se tiče izgleda Bonusa mislim da je OK, sam koncept časopisa takode!

veljic@bankerinter.net

**boRus** Pošto je i nama kraj ove rubrike, bićemo i mi vrlo kratki. Hvala.

A gde je ta kritika? U sledećem broju? Živeo DC!!!

CD-RDS  
**TOP FM** 96.4 MHz

Beograd OnLine



emisija utorkom  
19,00 - 20,30 h  
www.topfm.co.yu  
repreza nedeljom  
10,00 - 11,30h

**PC Petak**  
subotom od 18h

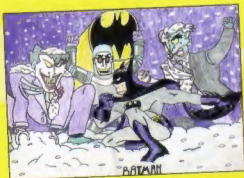
www.pcpetak.co.yu

**Zašto  
ga  
slušati?**  
proneći svoj odgovor

CD-RDS  
**TOP FM** 96.4 MHz



Milan Marjanović, Aleksejac



Petrović Dušan, kuršumlja

Spisak dobitnika CD-ova  
iznenađenja iz nagradne ankete

Filip Stanišić, Podgorica  
Miodrag Mandić, Hrtkovci  
Aleksandar Petrović, Kruševac  
Darko Stevanović, Rašanac  
Bošković Novak, Crvenka  
Borivoje Matić, Vršac  
Jelena Tomić, Sombor  
Miloš Panić, Piro  
Ivan Vuković, Subotica  
Željko Radenković, Zaječar



## Xbox u Evropi

Izgleda da je Microsoft ipak zadovoljan prodom svoje konzole u Severnoj Americi, te stoga ima velike planove za Xbox i Evropu. Kada konzola stigne na naš kontinent početkom proleća (14. marta, tačnije), stići će u zaista velikom stilu - u preko milion i pol primeraka! Microsoft računa da će se ceo taj matematski kontingent rasprodati za najviše tri meseca. Naravno, skeptični glasovi su brojni, s obzirom na to da je već pominjana severnoamerička premijera bila malo ispod očekivanja. No, fabrika po imenu Flextronics u Sarvaru u Mađarskoj koja će proizvoditi Xbox za Evropu je već operativna i očekuje se da će ona uskoro biti odgovorna za 43% proizvodnje Xbox-a u svetu. Ah, da - još nešto: Xbox će širom Evrope koštati skoro 500 evra (oko 400 USD ili oko 800 DM) - primetno više nego u SAD.



## Nintendo pobedio?

Ma šta tvrdili Nintendoovi ljudi za odnose s javnošću, nikako se ne može reći da je Nintendo pobedio u ratovima konzola (još uvek je Nintendo prerano za bilo kakve procene tog tipa). No, moramo razumeti te ljude i njihove bombastične izjave - ipak im je to posao (tj. za to su VEOMA dobro plaćeni). Ruku na srce, niko iz Nintendo nije baš otvoreno objavio pobjedu niti otvarao šampanjac, ali je zato u javnost plasirana informacija da je Nintendo pobedio Microsoftu na domaćem terenu, rezultatom (otprilike) 600.000:300.000 s tim što se podatak za prodaju Xbox-a odnosi na konzole koje su "unapred" prodane - prvih nekoliko nedelja u prodavnicama su Xbox dobijali samo oni koji su ga prethodno naručili. No, zna se da je Nintendo već uspeo da proda oko 90% konzola isporučenih u Severnu Ameriku, dok je Microsoft za početak poslao samo tih 300.000 koje su već bile prodane. Naravno, sve ove brojke nije baš lako proveriti - a Microsoft još uvek nije objavio nikakve zvanične podatke. No, sigurno je jedno - potražnja obe nove konzole je izuzetno velika.



## Nema više Square filmova

Vest je za neke tužna, a za neke možda radosna. Naime, Square je objavio da definitivno diže ruke od filmskog posla i da planira da proda svoj filmski studio čiji je jedini posao do sada bilo pravljenje filma Final Fantasy The Spirits Within. Kako je ovaj projekat bio prilično grandiozan, u njega je uložena jednako grandiozna suma novca... koju bioskopsko prikazivanje baš i nije opravdalo. Naime, film je u bioskopima širom sveta zaradio tek trećinu novca koji je uloženo u njegovu proizvodnju, a računica je po tom pitanju veoma prosta - trebalo je da zaradi više. Razliku Square sada pokušava da nadoknadi prodajom svega što je imalo veze s ovim filmom. Dobro je ako se producent filma i celog FF serijala, Hironobu Sakaguchi, izvuče da i njega ne prodaju u (žuto) roblje...

## Mreža je budućnost!

Internet je u ozbiljnoj opasnosti da uskoro bude zagašen silnim konzolašima koji žele da se oprobaju u međusobnim okršajima, da prate rezultate u svojim omiljenim igrama ili da jednostavno razmenjuju snimljene pozicije ili nivoe. Naime, posle Sony-ja koji ozbiljno planira da zajedno s američkom telekomunikacionom kompanijom NTT do aprila pusti PS2 na Mrežu, i Microsoft je objavio da (s istom kompanijom) planira da Xbox bude zvanično spreman za mrežno delanje već u maju 2002, pošto Xbox bude zauzeo čvrste pozicije i u Japanu i u Evropi.

## Sretan tebi rodendan, velika crna konzolo!

Danas nam je divan dan, divan dan, divan dan... koji je bio pre skoro mesec dana ali nema veze, tralalan. Tako je to kada radite za papirni medij s frekvencijom izlaska od jedanput mesečno. No, činjenica da se dogodio tačno između dva broja Bonusa nije razlog da jedan lep jubilej prođe nezapažen! Razlog za slavlje: čak i kod nas, u zaostaloj Evropi, PlayStation 2 je 24. novembra napunio godinu dana (u Japanu je PS2 proslavio prvi rođendan još u martu)! Živeo PS2! Za konzolu koja je tako mlada, PS2 ima već puno iskustva - preko 1300 naslova, nekoliko milionskih hitova, a kako predsednik evropskog ogranka Sony-ja tvrdi - tvorci su uspeali da iskoriste tek oko 25% kapaciteta konzole...Ziveli! tvorci! Valjda nas čeka još nekoliko lepih godina uz PS2 - bar dok se ne pojavi PlayStation 3... Živeo PlayStation 3!





## Dolazi Mesija!

Izgleda da će uskoro po sve vlasnike PlayStation 2 konzola doći mesija i spasti ih muka s piratskim diskovima, boot diskovima i Action Replay-evima. Da, Messiah je ime novog mod-čipa koji se upravo pojavio na tržištu i mnogi (Miljan, recimo) od njega očekuju da bude konačno rešenje za sve nas koji smo prinuđeni da uživamo plodove piraterije. Messiah je napravila britanska kompanija Madeira Games i tvorcij garantuju da ovaj čip "bez išta drugo", "sam od sebe" pušća PS2 igre iz bilo kog regiona (što se DVD-ova tiče) bez obzira na to da li su PAL ili NTSC, kao i da pušta narezane CD-ove i DVD-ove. Cena čipa je 64 funte sterlinga (oko 200 dm) ako ga naručite direktno od proizvođača. Uh, a ugradnja, a zezanje? Ipak, kada se uzme obzir da jedna originalna igra košta oko 100DM...

# MESSIAH

## Smrtonosni PlayStation

Jedna tužna vest koja na mahove čak i deluje pomalo neverovatno, pa čak i smešno (ali mnogo toga može zvučati smešno ako se ne događa vama ili bar u vašoj blizini). Početkom decembra se desila valjda prva zvanično uknjižena smrt izazvana konzolom! Naime, devetnaestogodišnji Australijanac Richard Wells se jednog dana mirno igrao na svom PlayStation-u. Problem je u tome što se dotični PlayStation nalazio u kabini njegovog brodića. Pa još na klot metalnom stolu! A onda je naišao jedan talas dovoljno velik i jak da upadne kroz prozorsko okno i natopi kabinu brodića... Zaključak? Pa, ne nosite svoje konzole baš svuda sa sobom.



## FF X po X-ti put



Uh. Ovo je jače od mene. Dubok uzdah... i izdah. Brz pogled prema Darku... Dobro je, opet je obnoveo od pilula za smirenje i neće pročitati vesti. Mogu da utirim još jednu vest o Final Fantasy-ju XI Ahm - moram kucati brzo.

Dakle, sećate se da smo prošlog meseca najavili da će englesko izdanje ovog neverovatnog RPG-a možda ipak stići nešto malo ranije nego što je najavljeno? E PA ISTINA JE!!! Ups, Darko se trgao... Ovaj, istina JE! Square je zvanično objavio da će se FF X u Severnoj Americi (koja uvek prva, a često i jedina dobija na engleski prevedene verzije japanskih igara) pojaviti 26. decembra, nekoliko meseci pre roka! Srećom te mi dobijamo igre i iz Amerike... To što je NTSC nije bitno.. A i verovatno će biti na DVD-u koji kod nas još uvek niko ne reže... MA NE-MA VEZE, KUPICU ORIGINAL!!! Arh, arh, arh, pant, znoj, daht...



## Segina zarada

Još malo o Segi. I pored svega što je Sega uradila tokom ove godine, baš gubitaka izazvanih Dreamcast-om i dalje im steže vrat. Naime, kompanija je objavila rezultate svog poslovanja za prvi kvartal fiskalne 2001. I rezultat je gubitak od oko 169.000.000 dolara (prebrote samo te nule i uporedite ih recimo s godišnjim budžetom SRJ za obrazovanje...). Ipak, ovi gubici su duplo manji nego tokom prethodnih nekoliko godina, a smanjenje gubitaka je direktna posledica Segine preorijentacije isključivo na proizvodnju igara. Kada smo već kod igara - Sega očekuje da će potpuno izaći iz bule uskoro, kada se pred kupcima pojave njihovi novi naslovi (za sve konzole): Jet Set Radio Future, NFL 2002, NBA 2002, Sonic Adventure 2 i tako to...



## Prva visokopropusna mreža za PS2

Verovatno ste već čitali svašta o tome kako PS2 ima mogućnost povezivanja na Internet, jedino što još ne postoji ništa konkretno što PS2 na Internetu može da uradi osim da preko njega surfujete (i to ako kupite preskupi modem koji se za sada pojavio samo u Japanu). Da bi PS2 zaživeo na Internetu, potrebno je i da neko napravi tj. isprogramira protokole za PS2 Web sadržaje i PS2 igre koje će se igrati preko Interneta (to se uglavnom očekuje od Sony-ja koji to pak očekuje od Square-a). E, pa neko se već prihvatio toga i time će bitno olakšati posao onima koji žele da prave PS2-Internet igre - pošto je neko drugi isprogramirao tehnologiju za Internet-PS2, vama preostaje samo da napravite igru koja će je koristiti. Taj "neko drugi" je kompanija Telewest koja je početkom decembra objavila da je već dugo posla završen i da je sada stupila u fazu testiranja. Očekuje se da će tehnologija broadband ili "široke konekcije" (to vam je kad imate pristup Internetu preko satelita tj. kabela, a ne preko telefonske linije) za PS2 biti na raspolaganju polovinom sledeće godine, te tada možemo očekivati i prve PS2 mrežne igre, pored onih Square-ovih.



## Igrajte se besplatno na Dreamcast-u!

Iako smo u prošlom broju objavili vest da će Sega.net od sada početi svima redom da naplaćuje korišćenje svog servisa za igranje igara preko Internet-a, relativno brzo potom stigla nam je vest da će od sada mnoge igre za ovu konzolu moći da se igraju potpuno besplatno preko Mreže! Najzad će i ljudi u nas (doduše samo oni koji poseduju Dreamcast i dobru Internet konekciju) moći da uživaju u mrežnim okršajima! (Opet, naravno, ako poseduju originalnu kopiju igre... ili neki programčić koji će da prevari servere - a ni to nije nemoguće naći). Na Web sajtu Planet Dreamcast, na adresi <http://www.planetdreamcast.com/> možete naći spisak igara koje korisnici mogu da igraju besplatno, a to uključuje i takve hitove kao što su Unreal Tournament, Quake 3 Arena, Bomberman Online i NFL 2001! A inače, sada su i originalne igre za Dreamcast prilično jeftine (po zapadnim standardima)...



## Igre NE! Bavite se sportom!

U jednom američkom igračkom časopisu izašao je veoma zabavan i veoma alarmantan članak čija tema je zavisnost o video igrama! Niko ne može poreći da taj fenomen postoji, stavište, ako čitate ovu vest, velika je verovatnoća da ste se u većoj ili manjoj meri prepoznali. Članak u časopisu Wired nam donosi ispovesti raznih ljudi koji su se našli u paklu zavisnosti od elektronske zabave. Iako se većina ispovesti odnosi na ljude koji igraju RPG igre preko Interneta od kojih opet najviše otpada na najpopularniju igru tog tipa, Sony-jev Everquest, ima tu informacija koje će biti korisne svakom od nas. Tako možemo pročitati kako je nesrećnog Tony-ja žena prevarila - sa tipom čiji lik je muž njenog lika u Everquest-u! Zatim je tu dečko koji zbog Zelde nije dva meseca izlazio iz kuće, pa tip koji ceo semestar nije dolazio na fakultet (iako je živeo u studentskom domu u okviru istog) zato što se igrao na PlayStation-u 2... i tako dalje u tom stilu. Ukratko, ovo postaje ozbiljan problem u svetu, što nam dokazuje i činjenica da su već oformile ne i prve "grupe za podršku" (znate, to je ono: "Ja se zovem Uroš i ja sam narkoman...") ženama koje muževi zapostavljaju zbog igranja. Jedna od njih se zove Everquest Widows and Spouses Against Everquest (Everquest udovice i žene protiv Everquest-a) i broji već 1000 članova! Keve mi, ozbiljno, stvarno postoji!

## PS2 i dalje najtraženiji?



Pred svaku božićnu sezonu u poslednjih nekoliko godina (od kada je Internet na Zapadu relativno normalno i uobičajeno sredstvo za kupovinu) America Online, najveći američki provajder Internet usluga, pravi sondazu s ciljem da sazna koji je artikl najtraženiji kod njihovih korisnika. I pogodite šta su bila tri najtraženija proizvo-

đa na Internetu u Severnoj Americi početkom decembra? Pa, prvi je PlayStation 2 - savršen božićni poklon za svakoga. Tu nema iznenađenja. Odmah blizu, na drugom mestu, bio je Hari Potter u svim mogućim oblicima (knjige, igre, igračke, kartice, šolje, kondomi...). Na trećem mestu su bile mini suknje. Mini suknja? Ma, nju skini.

## Microsoft tvrdi da...



... je on pobedio u ratu protiv Gamecube-a. Naravno, ništa drugo nismo ni očekivali. U svom saopštenju za štampu, Microsoft se poziva na rezulta-

te koje je objavila firma NPD Group, specijalizovana za istraživanje tržišta. Tvrdi se da su prodate sve Xbox konzole koje su se pojavile na premijeri (znači oko 300.000, što je i dalje manje od Gamecube-a, ali je procentualno savršen uspeh), kao i da je Halo najprodavanija od svih tzv. "launch" (igra koja se pojavljuje na premijeri) igara ikada. Microsoft kaže i da je pobedio u još jednom aspektu - naime, prema njegovim podacima, uz svaki prodati Xbox kupljeno je prosečno 2.5 igre (za razliku od 1.9 koliko je kupljeno uz Gamecube). Ipak, ako se uzme u obzir da je većina prodavnica nudila Xbox samo u paketu s jednom do tri igre, onda bismo mogli doći do zaključka da je ovakva situacija isforsirana i da će se pravo raspoloženje tržišta znati tek kada se pojavi malo više igara za obe platforme. A i Sony ima nešto da kaže po tom pitanju...

## Ponovo radi bioskop!

Tačnije, ponovo se proizvodi Dreamcast! No, nažalost, samo u ograničenom broju primeraka i (ih, zar smo nešto drugo očekivali) samo za Japance. Naime, najnovija cena Dreamcast-a od samo 50 USD izazvala je novi talas interesovanja za ovu konzolu, pogotovo u njenoj postojbini. Stoga su ljudi iz Sege rešili da ponovo angažuju svog proizvođača hardvera, kompaniju CRI, da proizvede oko 2000 novih Dreamcast-a. Zanimljivo je što će se ove konzole praviti natančne (proizvodnja će trajati čak do marta!) i za promenu, ovi Dreamcast-i iz specijalne (neki bi rekli "vaskrs") edicije će i izgledati drugačije - biće potpuno crni! Naravno, moći ćete jedino da ih naručite ekskluzivno od Sege. Drugačije ne bi bilo zanimljivo.

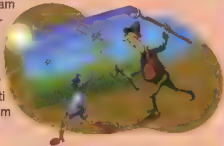


## Zaustavite Mesiju!

Zaustavite sve! Dan pred zaključenje broja u redakciju nam je stigla vest koja celu priču o Mesiji dovodi u pitanje! Zli fariseji iz Sony-ja su rešili da je bilo dosta mod-čipova i sličnih dovijljivosti! Kap koja je prellila čašu bila je baš tvrdnja da Messiah omogućava savršeno puštanje kopija CD i DVD igara na PlayStation-u 2. Sony tvrdi da je to kršenje njihovih autorskih prava i njihovog patenta (PS2 je uredno zaveden u britanskom Zavodu za patente). Stoga je izvršen pritisak na Madeira Games - koji je popustio i s tržišta povukao Messiah čip sredinom decembra, tek nekoliko dana pošto su počeli sa prodajom! Madeira kaže da je prodaja čipa obustavljena privremeno, dok se situacija pravno ne raščisti. A to bi moglo da potraje...

## PSOne zabranjen u Holandiji

Nije šala, već istina sušta. I pritom bolna. Za Sony. Naime, organi zdravstvene zaštite u Holandiji su objavili da je njihovom intervencijom blokirana prodaja PSOne konzola u ovoj zemlji. Više od milion konzola trenutno čami u magacinima i prodavnicama. A zbog čega? Zato što je kontrola kvaliteta proizvoda otkrila da kablovi u PSOne sadrže mnogo puta veću količinu elementa po imenu kadmijum nego što je to dozvoljeno zdravstvenim propisima Evropske Unije. Kadmijum se smatra visokorizičnim elementom u količinama većim od miligramskih, pošto se povezuje s bubrežnim oboljenjima. Ipak, Sony je na sve ovo odgovorio s izvesnom dozom skepe prema procenama holandskih zdravstvenih radnika. Kaže Sony da su Holandezi sami sebe malo preozbiljno shvatili i da je mogućnost da vam kadmijum u kablovima unutar PSOne naškodi jednaka recimo šansi da vam meteorit padne direktno na teme. No, dobro, od meteorita nikada nismo sigurni, tako da je Sony rekao da će ispraviti problem u kratkom roku.



## Microsoft Take 2?

Na Mreži se pojavila prilično velika i za mnoge uznemirujuća vest, niko ne zna odakle je stigla, ali je definitivno podigla puno prašine. Vest glasi da se veliki Microsoft priprema da kupi jednog od najvećih "third party" izdavača, kompaniju Take 2. Računica je jasna. Take 2 poseduje nekoliko razvojnih studija - Gathering Of Developers koji pak poseduje 3D Realms, zatim Rockstar Games i neke druge. Kupovina Take 2 bi osigurala Microsoft-u gomilu ekskluzivnih naslova za Xbox, a kako mnogi već kritikuju prilično tanak spisak ekskluzivnih Xbox naslova za 2002... A Take 2 je inače veoma uspešan i poverenja dostojan izdavač, tako da bi Microsoft bio na dobrotku na svim planovima ako se to preuzimanje dogodi. Šta će budućnost doneti? Čitajte Bonus!



# Samo u

# BeaSOFT-u



Pokvario vam se PlayStation? Neispravan vam je kontroler? Imate stari Game Boy koji već duže vreme sakuplja prašinu? Ne znate kako da ugradite čip? Onda dodite u naš **SERVIS** gde će vas dočekati stručno osoblje. Za sve što treba da se popravi, namesti, zakrpi ili dovede u red, a ima veze sa konzolama za igranje, naš **SERVIS** ima rešenje.

Sve kvarove popravljamo u minimalnom roku, a po veoma povoljnim cenama. Naše servisere možete naći svakog radnog dana od 8 do 15 časova, ili pozvati na neke od naših telefona.



Česposlana Vukite 360 • 11000 Beograd

Telefoni: 011/ 30 45 700 • 30 45 701 • 421 355





Miljan Lakić

# XBOX DOSIJE



predstavljamo

**Bitka o Xbox-u počela je još pre proplamljenog vremena sa najobičnijim glasinama o "tajnoj, super konzoli" koju pravi Microsoft,**

koja je više zvučala kao naučna fantastika nego kao istina. Glasine su dobile svoju potvrdu u martu 2000. godine kada je Bill Gates zvanično najavio Xbox preko Web-wide vesti. Sama konzola je zvanično otkrivena na Consumer Electronics Show-u u Las Vegasu januara 2001. godine gde se i najveća zvezda američke wrestling asocijacije The Rock (ili štana za one koji ga ne znaju) pridružio Billu na sceni. Sledeća epizoda priče se odigrala na E3 2001. maja meseca, kada je objavljen tačan datum izlaska konzole za američko tržište - 8. novembar 2001. godine. Objavljena je i cena - 299\$. Ove ćemo stati na trenutak da komentarišemo ovaj podatak. Ne znam koliko je vama citocima poznato, ali situacija na tržištu proizvođača video igara do najave Microsofta, stoji ovako - imamo japanske proizvođače i nekoga drugog. Da, ako niste primetili, tržištem video igara dominiraju japanski proizvođači bez konkurencije od strane amerikanaca, a Evropljane da i ne pominjemo. Ne možemo međi, bilo je pokušaja i iz Evrope da se uključe u ovaj biznis, ali zadržaćemo se na konstataciji da su prošli neslavno. Šešće tiče amera, od Atari konzola osamdesetih godina nitko nije vredno pomena. U stvari možda se neki od vas sećaju NINTENDO pokretača, u koji je i Philips uložio svoje resurse, ali nik

to. Znači slobodno možete da kažete da niko do sada nije mogao ni "primirše" Japancima. Ali, Microsoft nije makar ko. Microsoft ima pare, i to te pare koje nijedna od pomenutih kompanija nije imala. Sa toliko novca, Bill i kompanija mogli su da pokriju troškove i razvoj marketinga i da pridobiju nezavisne proizvođače igara, što je do sada učinila samo jedna kompanija - Sony sa PlayStationom. Podatak da je Microsoft uložio 500 miliona dolara u marketinšku kampanju Xboxa za severno američko tržište govori sam za sebe. Pogledajte sada, prodajna cena Xboxa je trista dolara. A proizvođača cena je prema nezvaničnim, ali prilično tačnim izvorima, između 120 do 150 dolara viša od prodajne. I ako uzmemo da se ostvare predviđanja Microsofta pa da Xbox do kraja godine proda u blizu milion i po primeraka, pa pomnožimo to sa onih 120-150 dolara, shvatite koliko GUBITAKA je Microsoft spreman da podnese samo da bi ušao u teren Sony PlayStationom 2 i Nintendo GameCube-om.

Dosta teorije, evo opipljivih podataka. Sama veličina konzole iznenađuje, jer je Xbox do sada najveća konzola ikada napravljena. Poređenje radi, veličine je prosečnog video rekordera, uporedite to sa PlayStationOne konzolom koju možete na prvi (lažki) pogled zameniti sa diskmenom. Sada izgled konzole nećemo komentarisati, za nekoga je previše nametljiv, za nekoga savršen, stvar je stvar. Pogledajte slike pa prosudite sami.

Od priključaka tu su 4 kontroler porta, standardni audio i video izlazni port i digital-out port za HDTV. Medij na kojemu su zapisane igre je standardni 4,5GB DVD disk (kao i kod PlayStationa 2), pa je u konzolu ugrađen petobrzinski DVD drajv. U osnovnoj verziji ugrađeni drajv neće moći da reprodukuje DVD filmove (za razliku od PS2), već će vam za ovo biti potreban DVD Movie Playback Kit (isporuča daljinski upravljač) koji košta 29\$.

Microsoftova odluka da u konzolu odmah ugradi Ethernet port koji se može povezati na Internet na DSL i kablovski internet (znači nije u pitanju modem,



...u mrežu, jer dok kodiras stigne kašnjenje...  
 ...ki internet... ma čak i u svetu je još uvek ja-  
 ko mali broj onih koji koriste broadband  
 konekcije - izgleda da Microsoft računa  
 na dugi vek konzole što je apsolutno  
 netačno - prošlo je vreme životnog  
 veka konzola od po 5 godina i hard  
 draž kapaciteta 9GB (koji će proiz-  
 voditi Western Digital i Seagate)  
 znači da se u kompaniji ozbiljno  
 računa na multi player online igra-  
 nje. Recimo samo da Sony za svoj  
 PlayStation 2 nije obezbedio ove  
 komponente "in box", već se još  
 uvek čeka verzija "dvojke" sa  
 ugrađenim hardom i mrežnom ko-  
 nekijom. Prema zvaničnim podaci-  
 ma osnovna namena hard diska će  
 biti čuvanje muzike iz igre (???), za ubrzavanje učitava-  
 nja igara (vrlo plemenita namera), snimanje podataka iz  
 igre, te u sprezi sa Ethernet portom za downloadovanje ne-  
 kavih likova, nivoa i uopšte svih dodataka za igre. Microsoft  
 je ovde vešto izbegao da pomeni i patcheve igara, jer će  
 ...u to nema sumnje, proizvođači pritisnuti rokovima za  
 objavljivanje igre služiti istim trikom kao i za PC - igre će bi-  
 ti objavljene na vreme ali sa bagovima, a onda će nekolicina  
 od istovremeno izlazećih patcheva (ispravke) igara.

#### Hardware

Glavni procesor Xboxa je modifikacija  
 mašena Intelovog Pentiuma III i ču-  
 ka na  
 473 MHz. Ima  
 strašno miraju, što ni-  
 kovo poručje čini skoro  
 nemogućim  
 da igra  
 PlayStation 2 radi na  
 344MHz, GameCube-ov  
 "pletet"  
 Suvisno je reći da Microso-  
 ftova "zujalica" neće imati  
 problema sa proračunskim de-  
 lovima koda. Xbox stiže sa  
 ugrađenih 64MB unifikovane me-  
 morije, dok PlayStation 2 ima 32MB a  
 GameCube 43MB RAM. Unifikovana me-  
 morija znači da se memorija može alocirati kako  
 god to programer poželi, i time se eliminišu uska grla  
 koja se javljaju kod "dvojke" koja poseduje poseban vidik  
 RAM fiksne veličine.

#### KUPUJ SEGU

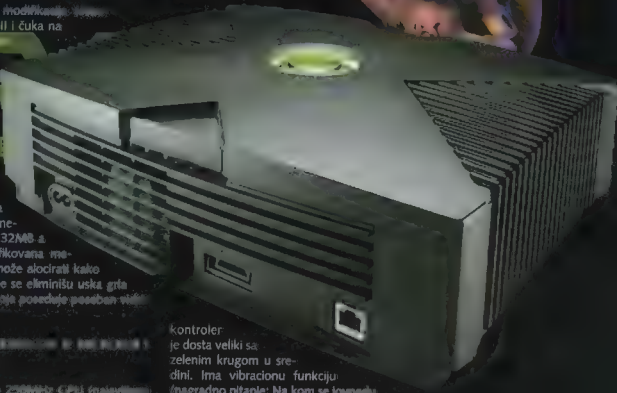
...je grafika u pitanju... je 250MHz GPU (najveći  
 300MHz) a proizvodi ga Nvidia, kompanija koja je ja-  
 poznata bilo kome ko se igra na PC-ju, kao ima iza Ge-  
 force (najveća moć od grafike na PC-ju) grafičke kartice.  
 Grafička karta u Xboxu je bazirana na GeForce 3 tehnolo-  
 i nosi ime X-Chip, i ima u sebi svu silu specijalnih efe-  
 kata kao što su full-scene antialiasing (bolna tačka za PS2),  
 multiture teksture po objektu, magla, environment map-  
 ping, pixel i texel shader, bump map-  
 ping, i real-time lighting. Uprkos X-  
 Chip-ovoj mogućnosti da prikazi-  
 4 teksture upoređenju sa 8  
 GameCube-ovih, Xbox-ove  
 teksture bi trebalo da predsta-  
 vljavaju značajno poboljšanje u  
 odnosu na PlayStation 2, za-  
 hvalljujući internoj kompresiji  
 tekstura u odnosu 6:1. Takođe

...jednini RAM bi trebalo da doprinese kvalitetu  
 tekstura sa obzirom da ne postoji limit za njihovu veličinu.  
 X-Chip maksimalne mogućnosti kada je rezolucija u pitanju  
 su 1920x1080. Microsoftove specifikacije kažu da Xbox  
 može da "iskrcka" 125 miliona "slovi" poligona u se-  
 kundi, ali ova cifra je samo privid. Najimpresivnije igre ko-  
 je su se pojavile za Xbox prikazuju oko 70 miliona poligona  
 na sekundi.

Jedna stvar u kojoj će Xbox nesumnjivo imati  
 prednost nad konkurencijom je zvuk. Dolby  
 Digital Surround se prvi put pojavljuje u  
 konzoli. Tu su i 64 zvučna kanala, tako  
 da slobodno možemo reći da je u ovoj  
 kategoriji Xbox ispred konkurencije.

*Za Xbox-ovu arhitek-  
 turu je lako praviti  
 igre kažu PC deve-  
 loperi, jer se ne razli-  
 kuje previše od PC-ja.*

Xboxov kontroler je hibrid po-  
 stojećih kontrolera na tržištu,  
 mada je najslabiji Dreamcasto-  
 vom vizuelno, a DualShocku  
 prema funkcijama. U istom fa-  
 zonu kao i sama konzola, i



Kontroler  
 je dosta veliki sa  
 zelenim krugom u sre-  
 dini. Ima vibracionu funkciju  
 (nagradno pitanje: Na kom se joypadu  
 prvi put pojavila vibraciona funkcija?), ima  
 analogne palice (isto pitanje samo za palice) koje imaju opre-  
 znu poznatu kao L3 i R3 sa DualShocka, tj. utiskivanje pa-  
 lice u joystick ima funkciju novog testera. Nismo probali ali  
 kažu da su dugmici na desnoj strani joypada dosta stešniji  
 i javlja se problem pritiska na samo jedno dugme, kao  
 da su crni i belo dugme apsolutno van dohvata. Za japa-  
 nsko tržište je čak napravljen poseban model kontrolera ma-  
 nje veličine. I opet kao i na Dual Shocku svi dugmici su  
 analogni. Sa zadnje strane kontrolera postoje dva slot za  
 proširenja, slično kao na Dreamcastovom joysticku. U slot  
 za proširenja se može uključiti memorijska kartica kapacite-  
 ta 8MB, da memorijska kartica će postojati pored hard di-  
 ska, jer kako bi imala posao svoj vlastit za neke igre bez pri-  
 jatelja?  
 Već smo pomenali čunje, ali u osnovnoj konfiguraciji  
 nema mogućnost da puše DVD filmove. Da li će biti

# XBOX DOSIJE

## IGRE

Microsoft je uložio mnogo u ovaj projekt. A jedini način da vrati ono što je uložio je da napravi mnogo dobrih igara (ili da uveri i mnoge druge proizvođače da im se isplati da prave igre za Xbox - što mu izgleda neće pasti teško) koje će se mnogo dobro prodati. Pa da vidimo koje su to igre... (Manji štiti favoriti su prve tri igre na spisku)

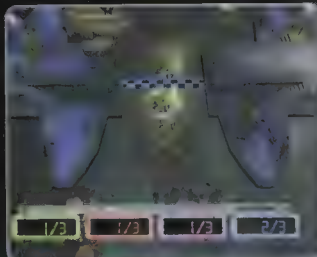
### Halo (Šta se hejlo)

Igra je najavljena još 1999 kao PC igra, ali kako je godinu dana kasnije Microsoft otkupio Bungie, firmu koja je pravila igru, eto nema jedne od nosećih igara za Xbox. Ovo remek-delo od igre će stvarno pomoći Microsoftu da vrati pare. Kad je budete videli shvatite i zašto. Nema tog koji se susreo sa ovom igrom i ostao n

neodlučan. Jedna od najkvalitetnije urađenih igara ikada, tako grafički tako i po pitanju gameplaya. Priča u igri i ne toliko važna, u pitanju je sukob između Zemljana i neke rase aliena, koliko je igra atraktivna i magnetski vas privlače je probate. Svim pucačima - ovo ste čekali!

### Fuzion Frenzy

"Igra za društvo!"  
Multi player historija - najbolji mogući opis igre. Ova igra koja se igra kad se okupi društvo koje poznaje i voli



leio igre (a nemate ISS na ruci!). 48 mini igara, koje p... variraju u izvedu. Nešto najbliže ovome bi bio Bili Bili Special sa PlayStationa keca, ali ova igra je mnogo više od produkcije igre... (štim n

## Prezentacija Xboxa kod nas



HALO! Igrao sam Odyssey Igrao sam Dead... BI i da, oduviki su mi... salei... sam tek počeo, a... su hteli da... U jednom trenutku je "žuti" pozeleo da odigra nešto, ali je moja blagovremena reakcija u vidu progresivnog povećanja pritiska na vitalne delove njegovog respiratornog sistema, urodila plodom i kupila mi još malo vremena u "zelenkastom" svetu Xboxa

Sama makina je stvarno PO-GOLEMA, kao što smo već rekli ranije, a joypad za prvi "hvati" sasvim solidno leži među mojim šapama. I istina je da je nemoguće dohvatiti crno i belo dugme. A vas zanimaju igre kakve su? Pa od onoga što smo slikali.



pravno, tema broja upravo Xbox. Microsoftova "kutija" je bila priključena na projektor tako da bi svi

"to" izgleda. E upravo zbog takve postavke scene nisam mogao da na-

ke sa "dvojinom" grafikom na mom TV-u. Nema spora da ono što sam video izgleda dosta "snažno", ali ne bez pop up-a (zastajkivanja, kočenja). Zvuk je bio vrhunski, ne znam kako su momci ono povezali, ali nije ni čudo sa obzirom kakvo ozvučenje



smenom lidera, videćemo.



svim svoj Xbox (odmah pošto napravim nešto protivno zakonu, Ustavu ili nešto slično tome...) nabavljam i igru i organizujem turnir u redakci-

# Oddworld: Munch's Oddysee

ko možda ne zna, ja sam tu da ga informišem. Prethodnici ove igre igre su



ili ekskluzivci PlayStation keca. I ova igra je počela da se pravi za PlayStation... A onda je došao "krupni" i kupio igru za sebe. I nemojte pomisliti sada da sam na strani PlayStationa (kao što jesam, ali to ne znači da ću za dobru igru reći da je loša), ali izgleda da celokupan prelamak igre u 3D i sve ostalo nije baš isplatio najsečnije. Screenshotovi su stvarno boli glava, ali gameplay je izvanredan isplatio isplatio

Doći će još mnogo igara za Xbox a kako će one proći videćemo. Nadamo se samo da ćemo u najskorije vreme biti u mogućnosti da vam iz prve ruke predstavimo iste.

Igre koje stižu:

- Azurik: Rise of Parathia
- Blood Wake
- Amped: Freestyle Snowboarding
- Malice: A Dark and Comic Fiery Tale
- NFL Fever 2002
- Nightcaster
- Project Gotham Racing
- Project K-X
- Tony Hawk's Pro Skater 3
- The Elder Scrolls III: Morrowind
- Genma Animasha
- Dino Crisis 3
- CDV Software
- Hoxven and Hell
- Bounty Hunter
- Kengo: Legacy of the Blade
- Ultimate Fighting Championship: Teapout
- Cel Damage
- Battlefield 1942
- Buff the Vampire Slayer
- F1 2001
- Medal of Honor: Allied Assault
- NHL 2002
- The Simpsons Road Rage
- Mad Dash Racing
- Championship Manager 4x4 TWO 2
- Ultimate Championship

LOONS--The Fight for Fame

- Mission: Impossible 2
- NASCAR Heat
- Jikkyo World Soccer 2001
- Star Wars: Obi-Wan
- Star Wars Starfighter: Special Edition
- AirForce Delta Storm
- Armada 2: Exodus
- Test Drive Off-Road Wide Open
- Hunter: The Reckoning
- Grand Theft Auto 3
- Jet Set Radio Future
- Test Drive
- Wiggles
- Citizen Kabuto
- The Matrix
- Secret Hill 2
- Gunmetal
- Circus Maximus
- Arctic Thunder
- NHL Hitz 2002
- Mortal Kombat
- Gunvallyrie
- Jonny Drama
- Outlaw Golf
- Shrek
- New Legends
- Warhammer
- Dark Summit
- WWF Raw is War
- Dead or Alive 3
- Downforce
- Tom Clancy's Ghost Recon
- Myst III: Exile



# Kako da nabavite neki od starih brojeva?



# bonus-a

Iskoristite možda poslednju šansu za da nabavite neki od propuštenih brojeva. Starih brojeva je sve manje i uskoro više nećete moći da naručite brojeve 2, 3 i 7!

Nabavite komplet brojeva 2-7 i ceni od samo



**KOMPLET od 2-10 broja je samo 530 dinara + PTY!**

Telefoni redakcije:

**011/340 77 12, 340 77 36**



# Najbolje

Drugi put. Ako, ako, da čuknemo u drvo, pa da biramo igre godine još jedno sto puta... Ko je pratio stvari zna da sam dobar deo ove godine proveo u vojsci (do septembra tačnije), pa sada jedva "postizavam" da odigram sve ove silne igre koje sam propustio. Blago vama koji ste ih igrali u vreme, jer ja se nisam odvajao od ekrana MNOGO vremena da bih napravio ovu skromnu listu predloga za igre godine. Bitna stvar, ako mislite da neka igra zaslužuje da uđe u izbor za igru godine, a ne nalazi se među navedenim igrama, SLOBODNO je navedite u našem anketnom listiću, pa ukoliko utvrdimo da smo napravili grešku (a sad SMO napravili grešku, a listu SI sastavio) i pobednik bude neka igra koje nije među MOJIM predlozima, svi koji su glasali za datu igru će dobiti jednodnevni boravak u redakciji među LUDACIMA koji ovaj časopis prave (ako su dovoljno HRABRI da dođu). Eto. Da, možete glasati i putem emaila (SAMO JEDANPUT) na adresu [bonus@eunet.yu](mailto:bonus@eunet.yu). I kao posebna kategorija, koja inače nije navedena na listiću (ako se setite još neke kategorije, PREDLOŽITE), ali vi samo NAPIŠITE (znači Miljanova igra godine je ...), koja je igra godine po mom mišljenju. Da vidimo, poznajete li moj ukus?

## Platforma

Skoči, skoči, SKOČI SADI Ništa, sad ponovo ispočetka. Ajde, daj meni da ti predem to, što si takav bre? Ma nisam igrao ranije, nego ZNAM šta treba da se uradi. PA ZATO ŠTO IGRAM IGRICE VEĆ PETN'ES' GODINA! TAKO ZNAM! Ne nije mi dosta. I nisam mator za igrice. IGRACU SE DOK GOD MI TO PREDSTAVLJA ZADOVOLJSTVO! Kakve to veze ima sa godinama?

1. Crash Bandicoot: Wrath Of The Cortex PS2
2. Klonoa 2 PS2
3. Super Mario GBA
4. Floigan Brothers Episode 1 DC
5. Harry Potter PSX

## Strategija/ Simulacija



Klimavo, labavo, lavabo, krhko, ne jako, nerazvijeno, slabašno, krležavo... Osim "Ejđa" i "Elemeja", koji su jedini pretendenti na titulu ovde. I to je "LIMA" u blagaj prednosti, jer nije limitiran nezgodnim upravljačkim interfejsom kao "Ejđž". Mada, ko zna? Možda ipak ima više onih koji vole RTS (ne prvi kanal, nego Real Time Strategy), nego da valjaju igrače. Opet, pare su tu... Ma recite vi na kraju.

1. Age Of Empires 2 PS2
2. LMA 2002 PSX
3. Panzer Front PSX
4. Ring Of Red PS2
5. Heroes Of Might & Magic III PS2

## Nije po JUS-u

E ovo je žanr koji mnogo volim, jer u stvari i ne postoji. Svaka od ovih igara je doživljaj za sebe, i potpuno je različita od onih klasičnih postavki prema kojima ostale igre klasifikujemo po žanrovima. Ove igre "nose" ideje,

od kojih se možda kasnije razvije potpuno novi žanr

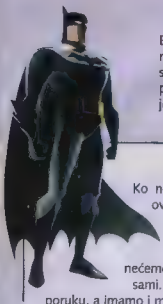
1. Frequency PS2
2. Mario Party 2 N64
3. Ooga Booga DC
4. Bomberman Online DC
5. Stretch Panic PS2

## Akcija

Ko ne zna koja će igra pobediti u ovom žanru, taj nije čitao prošli broj Bonusa, niti tekst mladog kontroverznog autora, sa vrlo EKSPLICITNIM izražavanjem, nećemo mu navoditi ime, dosetite se sami. Hvala mu, shvatili smo njegovu poruku, a imamo i mi jednu za njega.

Kokejn vil meš' jor brejn, pils vil blo' jor majnd. Drop d šit, bi strejt, folo' jor fejt, vrait d faken buk, and evribadi vil bi on d huk. End ajl help ju.

1. Grand Theft Auto 3 PS2
2. Half Life PS2
3. Head Hunter DC
4. Syphon Filter 3 PSX
5. Metal Slug X PSX



predstavljamo

# Igre 2001.

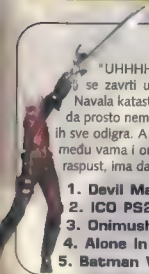


## Sport

U ovoj kategoriji zaista ne očekujemo iznenađenja. Fudbal se igra na 90 minuta i na 90% konzola u gradu se ništa drugo i ne igra do dični, ponositi, plemeniti KONAMI-jev serijal. Ko ne zna ko je KONAMI, taj sigurno ne zna ko će MILION POSTO biti pobjednik u ovoj kategoriji. Veće su šanse da Jugoslavija osvoji svetsko prvenstvo u fudbalu nego da dotična igra ne pobjedi u ovoj kategoriji.

1. ISS Pro Evolution PS2
2. NBA Live 2002 PS2
3. ISS Pro Evolution 2 PSX
4. Tennis 2K2 DC
5. NBA 2K2 DC

## Avantura



"UHHHH AUUU! BZZZZ! Od igara ovog kalibra čoveku se zavrti u glavu!" **MNOGO** jake igre u ovoj kategoriji. Navala katastrofalno dobrih naslova za PlayStation 2, je takva da prosto nema čovek (ili možda je bolje reći igrač) vremena da ih sve odigra. A ako niste stigli morali ste bar probati! ŠTA? Ima među vama i onih koji nisu ni VIDELI ove igre! Evo ga sad lepo raspust, ima da mi znate svaku od ovih igara u prste...

1. Devil May Cry PS2
2. ICO PS2
3. Onimusha PS2
4. Alone In The Dark PSX
5. Batman Vengeance PS2

## Tuča

E pa ove godine imamo veliku krizu, kada su "naba-dačine" u pitanju. Ovako loša godina je MA DAI BRE DEČKO!!! Nema Tekkena, to recit! To je bitno. Nema Tekkena, nema šibanja. Videćeš kad dođe "četvorka" tamo negde u januaru, ako Namco ispuni obećanje šta će biti.

1. Kengo Master of Bushido PS2
2. X-Men Mutant Academy 2 PSX
3. Plasma Sword DC
4. Knockout Kings 2001 PS2
5. Victorious Boxers PS2

## FRP RPG

BRM, DRM, PRC, FPS, KRK, PSX, i ostale skraćenice. Znači vrlo dobro ovaj žanr proširio se on već poprilično i među vama. Sigurni smo da ćete među ovim igrama naći neke od vaših favorita, i da će se sve manje dešavati situacija da pri izboru igre iz ove kategorije da koristite metodu ECI, PECI, PEC. (Čao, Peco, kako je u vojsci? Sad znaš, ono što sam ja znao.)

1. Chrono Trigger PSX
2. Tales Of Destiny 2 PSX
3. Record Of Lodoss War DC
4. Grandia II DC
5. Paper Mario N64



# Kako se pretplatiti na **BONUS**?

**LAKO!**

- 400 din** 3 broja  
(+ 1 CD po izboru)
- 825 din** 6 brojeva  
(+ 2 CD-a po izboru)
- 1.650 din** 12 brojeva  
(+ 4 CD-a po izboru)

Popunite **POŠTANSKU UPUTNICU**, unesite željeni iznos pretplate i popunite je kao na datom primeru. Izvršite uplatu na šalteru pošte i **Bonus** će početi da vam stiže na kućnu adresu, pre izlaska na kioske, i bez daljih PTT troškova.

**Eto kako!**

Uputnicu možete nabaviti u svakoj pošti!

**Telefoni redakcije: 011/340 77 12, 340 77 36**





3K RTS

GAMING

petak 17.30

nedelja 11.00

COMPUTING

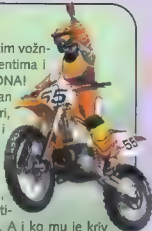
subota 13.00

ponedeljak 14.00

## Vožnja

Glupo je i da pričamo o tu nekim vožnjama, konkurentima, pretendentima i sličnima kada je među nama ONA! Veliki, legendarni, moćni - Gran Turismo 3! (Čuje se eho, tri, tri, tri...) Ako baš hoćete možete i da glasate u ovoj kategoriji, možete vi, ali mogu odmah da vam kažem da je pobjednik u ovoj kategoriji već odlučan, kako god vi glasali. Ko je protiv, bolje da nije emotivan.... A i ko mu je kriv kad ne zna šta valja!

1. Gran Turismo 3 PS2
2. Xcitebike 64 N64
3. Crazy Taxi 2 DC
4. Mario Kart Super Circuit GBA
5. Vanishing Point DC, PSX



## Intro

Ja spadam u one likove koji pre početka igre odgledaju sve moguće izdavače, developere, sudopere, i ostale pre nego što pritisnem START. A posebno obraćam pažnju na Intro. Čak sam toliko razvio neko "osećaj" ili njuh, da prema introu mogu da ocenim hoće li igra biti dobra ili sr...ednja.

1. ISS Pro Evolution PS2
2. Kengo Master Of Bushido PS2
3. Devil May Cry PS2
4. Onimusha PS2
5. Alone In The Dark PSX



## Najduhovitija igra

Najduhovitija igra je stvarno nezahvalna kategorija jer oko kvaliteta igre još i možemo da se složimo, ali oko humora...

1. Floigan Brothers Episode I DC
2. Sheep Dog 'n' Wolf PSX
3. Grand Theft Auto 3 PS2
4. Worms World Party DC
5. Fur Fighters PS2

## Najveće iznenađenje

Positivno naravno... Ovdje vam predstavljamo igre za koje nismo očekivali da budu nešto posebno, a onda se pokazalo da su u pitanju igre vrhunskog kvaliteta. Ili je recimo prethodni deo igre bio osrednji, a nastavak šokantno dobar. (A vi kao ne znate o čemu ja pričam, jel'?) Ili je recimo u pitanju serijal koji je sa svakim novim delom bio sve lošiji, a onda totalni preokret i HIT. Ili je jednostavno igra ispala bolja nego što smo očekivali

1. Grand Theft Auto 3 PS2
2. Twisted Metal Black PS2
3. Harry Potter PSX
4. FIFA 2002 PSX
5. Toy Story Racer PSX



**Jugoton**

**JAZZ TECHNO**

**DOMAĆA ROCK**  
**BLUES POP METAL**  
**HOUSE**

## Najveći promašaj

Ili (S)HIT kategorija. U ovu kategoriju spadaju "neigre" i igre koje uopšte nisu izašle. "Neigre" su trebale da budu igre, pre nego što su njihovi autori, prodali dušu za pare, i bedno "završili" posao. U stvari to se dešava kada se angažuju ljudi koji ne igraju igre, da bi pravili igre. C, c, c... Ne ide to tako. Možda nam je i lakše kada nam "otkažu" igru, nego kada nam jopyadima dopadnu krševi. Kažem vam, dajte da pravimo igru ljudi...

1. Frogger PS2
2. Roland Garros 2001 PSX
3. Commandos 2 - otkazana igra
4. ISS za Dreamcast - otkazana igra
5. Munch Odyssey XBOX



[www.jugoton.co.yu](http://www.jugoton.co.yu)

matka vukovića br.5  
subotica

tel: ++381 24 556-697



**MP3**  
preko 10.000  
albuma



## D.N.A. - Dark Native Apostle

Akciona avantura sa pogledom iz "trećeg lica", koja bi trebalo da vas navuče razgledom, animacijom igre i interesantnim i unikatnim sistemom nadograđivanja specijalnih sposobnosti, a već pomenutog imena, trebala bi da se pojavi na PS2 sistemu najkasnije krajem februara 2002.



U ovom futurističkom i "distinktivnom" svijetu, braće i sestre, komandni i "M.A.N.A." planet (ne ih zovite, debeli, nema ovih planeta za tebe, kao da im kšura imo, pisanu). Međutim, imate "imane" borbe i kombinovanja sa potragom za "čipovima" koji nadograđuju vaš power-suit i omogućavaju vam rešavanje logičkih problema (što umom, što refleksima) zadovoljite sve MANGASE, bez obzira na umat i stanje umiš. Šta da vam kažem...? (UT)

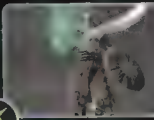


## Genma Onimusha



Ako ste utripovali da će stari momci Capcom-ovi da pljunu i zalepe još jednu konverziju na drugi sistem, a bez da je "rekonstruišu", grdnio ste se zahebalu... ili nešto u tom fazonu. Iako se idalje za-

niava na istoj radnji, "stimič" istorijskoj, delimično mističnoj, sama igra je znatno poboljšana i obožavana, a princip igranja drastično otežan. Pošto je cilj preklati sve što se rađa na putu (bilo da ima puls ili NEMA), poboljšanje Green Soul aspekta pri kom ćete, usisavajući dušu (zeleni odbojci nakon udaraca) neprijatelju, na određeno vreme postati brzi, luđi, jači... Kad smo već kod neprijatelja, ima ih DRASTIČNO više, a i oni mogu da "uču zeleno" i "pocrvene" (što je jako loše), tako da ćete morati zauzeti defanzivniji stav. Sačekajte do mrtka! (UT)



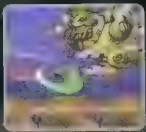
## Mega Man X6

Mislili ste da je kraj, da više nema dvodimenzionalnih s-leva-na-desno skrolujućih platformi, ali šta vam kažem... IMA IHI Mislili ste da su mrtve? Možda su samo tako mirisale, ali Bože-moj-ništa na ovom svetu nije savršeno. ELEM, da se vratimo na naš pitanje.



Zašto je veliki Repliont pobeđen? Zašto se Zero žrtvovao? Zašto je čovečanstvo duboko pod zemljom u iščekivanju restauracije planete? Zašto dajem odgovore u pitanjima?

Replionti su pobegli na planetu koja je postala kataklizmična pustara. Ali, jer Mega Man X-u u sebi krije veliki Repliont podvrgao i da samo oni može da ga zauzda. Igra koristi random sistem mapa i obrazaca ponašanja boss-ova, tu su replioidi koje oslobađate i dobijate nove sposobnosti. Trebalo bi da se pojavi do februara, a da li će ne znate.



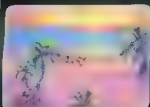
## Magical Vacation GBA

Odlučni da dokažu da je u RPG žanru moguće uvesti neke inovacije, programeri kuće Brown spremaju se da objave prvu "komunikačnu fantaziju" za Game Boy Advance.



Magical Vacation je prvi FRP naslov u kome će akcenat biti stavljen na međusobne odnose likova u igri, ali i igrača koji će svoja dostignuća moći da razmenjuju putem link kablova. Slobodno na to da na igri rađe imena koja su se pojavila u produkcionom timu Square-a (Final Fantasy), ovakvu najavu treba shvatiti ozbiljno. Više detalja o ovoj igri za sada nije objavljeno, a posebnu nepoznanicu predstavlja multiplayer režim o kome se još ništa ne zna.

zagonetno čuje. Jedino je sigurno da će se distribucija latiti Nintendo, što je još jedan pokazatelj da Magical Vacation ne može biti promašaj. (UT)



na vidiku



## Max Payne

Jedna od najintenzivnijih akcionih pucačina koja se u skorije vrijeme pojavila na PC-u je i Max Payne, policajac sa željom da ga se, velikim pištolom u ruci, velikom količinom analgetika (predstava za ubijanje bola) u



koju mu vatrobrat i mogućnošću da odigra svoju ulogu u ovom zločinu. (NT)

me i nije ni čudo što ispočetni samanke su od strane razvojnog tima Lake 2; pa možete misliti šta se tu sve ne desava (ako već niste imali prilike da se upoznate sa ovim ostvarenjem). Koristeći dinamičnu kameru i efekat usporenja te to u kombinovano brzom akcijom i visokom



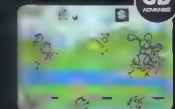
razinom adrenalina i realnog ranjavanja. Igra je dovela milione mladih ljudi na svijet. Ko ste vi da ne odupirete? Marč 2002. (UT)



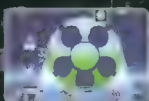
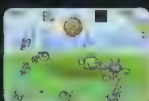
## Powerpuff Girls: Mya Jujo-a-Gu-Gu



Nakon genijalnog Dekstera, na ekranima naših Game Boy-eva zasijaje još jedne zvezde satelitskog programa Cartoon Network. Radi se o simpatičnim superdevojkicama koje se kriju iza imena Powerpuff Girls, uvek spremnim za borbu protiv opasnih zlikovaca. Ovoga puta one će svoje moći usmeriti protiv zlog majmunčeta Modžodžđa (izgovorite njegovo ime deset



puta uzastopce i nećete ći u školu mediju dana, koji svetskom miru i stabilnosti pred armijom razuzdanih robota-superzlikovaca dobro je, smiri se, Gale, prim. 2002. Završowski, radi se o klasičnoj "madosnoškoljućoj tabačini" - i je nekad igrao Renegade, i je o čemu se radi. Sve u sve, formula glasi: simpatični likovi + dobra grafika + fajnig do zabava. (GJ)



## Pryzm Chapter One: The Dark Unicorn



Ljubitelji mističnih ostvarenja će uživati u ovoj originalnoj igri, u kojoj ćete simultano kontrolirati jednoroga Pryzm-a i Karreck-a, iolinski mag. Ova raslika sveta, 37 nivoa i lako dostupne magije su adut na koji se puca, pored odlične grafike i efekata transformacija u realnom vremenu.

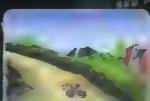
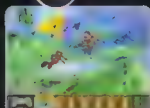


Transtormacija? Magični svet Trolovskih planina, Violovnjačkih šuma, Gnomskih brda. Moćvarnih nima je napadniti od strane mračnih čila, koje mudiraju sve žitelje ovog malog raja, a ova dva junaka kreću da ih izmorfuju u slatke male čarobnjake, ratnike i monstume, kakvi su bili pre mračne transformacije. Ako mislite da ste dorusli zadatku, zajašite ljupkog jednoroga, zavilajte sa kojom magijom i uživajte već koliko od marta iduće godine. (UT)



## Sesame Street Sports

Jooj, klinci! Evo jedne igrice za maju deću... Koliko od januara iduće godine treba da se pojavi i na domaćem tržištu jedna od igara za maju, inspirisana serijom koja je dugi niz godina bila emitovana na mnogim svetskim TV kanalima. Istovremeno (ili sa malom razlikom) treba da se pojavi i u varijanti za GBC, a šta je cilj? Pa pošto je karakteriše ovako laka tema, u pitanju je šest različitih likova iz već pomenute serije i šest šašavih sportskih disciplina. Pored discipline, tu će biti i vežbe sa "drugarima" u svačlonici (valjda mini - igre, nisu precizirali - nažalost) kao i intervjui likova neposredno pre svake discipline. Jedino mi je milo što se u doba "sumraka" jedne od najvećih korezola čitavog čovečanstva još uvek misli na rajinlone (kome je otinu i sam pripadam). (GJ)





## Mike Tyson Heavyweight Boxing

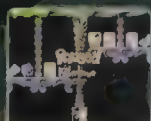
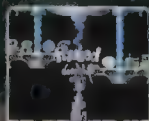


Da li ste možda mislili, sada kada se Gvozdeni Majk vratio na scenu, da mu MITC posvetiti niz brutalnih igara, u cilju popularizovanja ove plemenite, ali nadasve krvave sportske discipline? Big mistake! Crno zlo na dve noge se vratilo da svima demolira kranijum, smrviti mezinu (ili nešto u tom fazonu), baci vas u minus kod plastičnog/maksilofacialnog hističnog/maksilofacialnog hističnog veličanstva, predstavi vam seriju mečeva, a još neki slavili koje čine Mečavak u ovom igru. O grafici - svi isto obećavaju, max. broj poligona lica, fluidno kretanje, dinamično senčenje protivničkog lica i prskanje po podu (lica, naravno), a biće zastupljena i kreacija igrača sa sistemom razdvajanja najboljih udaraca poraženih protivnika. Igra izlazi i na PS2 sistemu, a očekujemo je početkom aprila. ■ (UT)



## Keep the Balance GBC

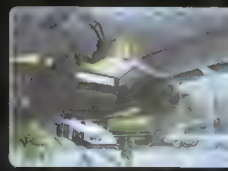
Keep the Balance je jedina od onih igara za koje je teško reći da li zaslužuju da se pominju u ovoj rubrici s obzirom na to da scenario zvuči krajnje neinspirativno. U pitanju je kvazilogička zavrzlama u kojoj je potrebno raspoređivati čudovištanca što se penju uz kabl na obe strane vage tako da se očuva ravnoteža na jezičku. Nakon određenog broja raspoređenih karakondžulica, prelazi se na sledeći nivo. Zanimljivo? Ruku na srce, ne deluje tako, ali iskustvo nas uči da, kada su logičke igre u pitanju, nikada ne sudimo o knjizi na osnovu korica. Programeri nas uveravaju da ispunjenje cilja neće biti nikako lak, ali da je to samo papirna težina, a svoje nećakove. Živi bili pa živi. ■ (G)



## Aliens: Colonial Marines

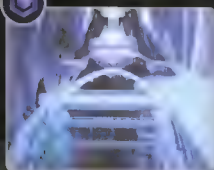


Marš. Nalazite se na planeti LV 426, a sami možete naslutiti šta vam je cilj i na koji način ga ostvariti. Komandovaćete timom od četiri marince, od kojih neki imaju specijelni status (veteran, gušter) i sposobnost barataćete ljudnim, futurističkim, prebucanim oružjem, tamnocrvenim horde anti-spitera, male grizave nosače embriona, vojnika i kraljice swarm-a, kao i neke do sada nevidene kreature. Ali je kreiran tako da se vaši vojnici i neprijatelji postavljaju u odnosu na situaciju, neki beže, neki se biju, a igra bi trebalo da se pojavi do aprila 2002.). ■ (UT)



## Batman: Dark Tomorrow

Jedan od glavnih aduta kompanije Namco u novoj sezoni biće igra Batman: Dark Tomorrow. O samoj igri se još uvek ne zna mnogo, ali ako je suditi na osnovu animacionih sekvenci koje upečatljivo prikazuju mogućnosti Gamecube-a, biće to prava bomba. Originalni scenario za igru nastao je u okviru kompanije koja izdaje stripove o ovom superheroiu (DC Comics) i uključuje, osim Batman-a, mnoge poznate i manje poznate protivnike: Ratcatcher, Killer Croc i zavodljivu lepoticu Poison Ivy. Osnovu igre čine akcioni i logički elementi, začinjeni pomeranim animacijama i recept koji može da se pojavi do decembra. ■ (G)









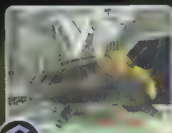
## Knockout Kings 2002.



Taman sam se uplašio da se neće pojaviti zmaj sa obeležjem "dvehiljadvojke", kada otkrih da me programeri ni ovaj put nisu izdali (kako urednik to ume da uradi, prim.aut.), najavljujući još jednu inkarnaciju fantabuloznog boksa na dva sistema (XBox i PS2). Od imena, tu su velikani današnjice - De La Hoya, Luis, Trinidad, od velikana jučerašnjice - Ali, Fejzer, Duran, Sugar Ray, a što se tiče dizajna i engin-a, moram priznati da su prilagođeni današnjim uslovima i sve zahtevnijim maštama (AMAN, deco, DOKLE?!). Tu će biti još i mnoštvo komentara i sudija, animacija i fadjalnih degradacija (sjajno realizovanih), te igračkih kreacija i hip-hop malverzacija. Ovo je jedna od igara koje ne smete propustiti, a ako me niste razumeli uzmite Veliki Sanovnik ili Tumač Snova i počekajte dan žena ... ■ (UT)

## Metroid Prime

Serijski Metroid igara na Dalekom istoku smatra se jednom od najpopularnijih franšiza u industriji elektronskih igara. O novijem nastavku ne zna se gotovo ništa. Zna se da igra stajaje u teksaškom studiju Nintendovog ogranka Retro Studios, i, sudeći po najvećem broju glasina, biće pucačina u prvom licu (FPS). S druge strane dolaze špekulacije da će biti moguće uključiti i perspektivu iz trećeg lica - koliko vidimo, jedino je sigurno da će igra biti pucačkog žanra (da na prošlom E3 sajmu nije prikazan demo, umislili bismo da ova igra uopšte postoji). Da je ovo naslov vredan čekanja svedoče imena koja čine razvojni tim, a gde su sve nekadašnji programeri studija Valve i Activision. Samo da ne bude po onoj: "Tresla se gora..." ■ (G)



# SCnet

## Web Hosting Rešenja

Bilo da tek ostvarujete Vaše prisustvo na Internetu ili želite da razvijate, održavate i unapređujete postojeći Web sajt SCnet Web Hosting rešenja su ovde da Vam pomognu. Skala SCnet Web Hosting usluga je projektovana tako da nudi kvalitetan servis za sve vrste Web prezentacija od jednostavnih do kompleksnih i zahtevnih. Naši serveri su povezani direktno na Internet preko linkova velikih brzina. Tehnologija i oprema koju koristimo su u skladu sa vrhunskim svetskim standardima.

### SERVER PLATFORME

#### Windows 2000 Hosting

Unapredite Vaš Web sajt uz pomoć performansi koje pruža Windows 2000 hosting. Podržavamo ASP, FrontPage ekstenzije, MS Access i MS SQL baze podataka.

#### Unix Hosting

Pouzdanost, brzina i funkcionalnost Unix Web hostinga je dokazana. CGI-BIN, Perl, MySQL baze podataka, su samo deo mogućnosti Unix Web hostinga.

### Database Hosting

24/7 online

Najsavremenija oprema



www.net.yu

© 2001 SCnet. All rights reserved.

# BATMAN VENGEANCE

Uroš Tomić



...moću dovodeći sišmišu, Bogu hvala sto  
...koji  
...u mračnog,  
...pravde



...što smislili. Neovisno od toga, Batmanu zači  
...GOLO, a ja ga mnogo GOTOVIM, tako ne  
...što baš tako, imate mnogo materijala, ali on  
...što standardnih i povezanih, što znači da  
...stavljamo, a da ne pominjem sve one stvari  
...ZEMA stoji u neposrednom kontaktu sa krim  
...stavljamo. Šta mislite, hoće li mi nap



sa kojim ćete morati da ukrstite antene?  
Ne znate, odustajete li ste već igrali pa  
znate? Ne znate? Pa bi drugi do sta-  
ro, zelenkasto cerekalo, siljate brade  
svog nosa, osmislili su nešto, a  
...smejeo bi  
...koje odaziva na ime  
Džoker. Na samom  
daćete curicu koju se nalazi u dve-  
rištu Gotham Kemikala i to na zemlji  
kopčajući se između dva bureta  
uvezana poput sune, sa om-  
nijom eksplozivnom napravom ko-  
ja joj kuca tik iznad glave. Sledeći  
kadar izazvaće  
oduševljenje jer se u njemu poja-  
vjuje ON, dase, ma koji bre dase  
- ŠVALERČINA STARA, stoji na  
vici zgrade, ne hajuci za klizav-  
simi i dvadeset pet spratova niz  
koje možete da se stirmekneš dol-  
si reko "keksia", puštajući svo-  
tami plašt da se vijori poput za-  
stave Ujedinjenih Nacija. Ovo  
više kao "igrivi intro", sačinjen od  
nekoliko fenomenalnih sekven-  
ci, imena ljudi zaduženih za projekat  
koja lete na sve strane i niza nalikno-  
stvarnih uputstava koja vam po-  
kusemili sa komandama. Nakon oslo-  
tli, ...

...je ... u neposrednoj blizini i da nije ...  
...dase ... dok ona ... govore BUM. Šišmiš ...  
...u svoje nezgrapne (i ... POHOTNE) ruke i ...  
... ...

...što se ... različi napredovanje ...  
...drugaćete ... svoje sposobnosti šunjanja i penja-  
... platformama uz pomoć luke (i motke), malkinje i  
...vanja (sve to da ustreba dočnije). ... bre, dečlan  
...to "glavni" ... vaših koriste ... da se ...  
... se da se ... uza zidove i naravno ... šta ...  
... iz ... sve to pa još plus i ... režim ...  
... lica u ... E ... do negativnog  
... ograničenje režima kretanja. ... lica ...  
... na pogledu iz trećeg lica (iznad ...  
... žete da radite sve ove divne stvari ...  
... ali ne možete da koristite ništa ...  
... je ...



Gameplay  
Screenshot

Gameplay  
Screenshot

Gameplay  
Screenshot

Gameplay  
Screenshot

Gameplay  
Screenshot

Gameplay  
Screenshot

Gameplay  
Screenshot

Gameplay  
Screenshot

Gameplay  
Screenshot

Gameplay  
Screenshot

Gameplay  
Screenshot

Gameplay  
Screenshot

Gameplay  
Screenshot

Gameplay  
Screenshot

Šta mi ocenjujemo:

## ZVUK:

Ovom ocenom se ne ocenjuje samo zvukni efekti u igri već i muzika koja prati igru, znati sve što se čuje

## GRAFIKA:

Ovom ocenjujemo ukupan vizuelni izgled igre, pozadina, intro i sve što se vidi

## IGRIVOST:

U zavisnosti od reagovanja i igre na komande, iakoće igranja i izvođenja same igre dajemo ovu ocenu

## ATMOSFERA:

Reakcije igrača na igru, tj. koliko vas neka igra zaokupi i odvodi od stvarnosti, takođe ocenjujemo

## UKUPNA OCENA:

Celokupni utisak koji igra ostavlja je dat u procentima i može biti manji i veći nego što to ostale ocene pokazuju. Igre koje su ocenjene sa preko 90% su super hitovi



OCENE: Mogu biti u rasponu od 0 do 5 sa koracima od 0.5

Batman Vengeance

Ubi Soft

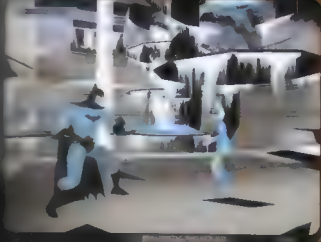
NTSC

Akcija

PlayStation 2







... - dovoljno je loše, ali sam se nadam da će se situacija malo popravit i da će se ljudi uskoro dovesti do TIR-a, ali to je samo nada. I pored toga, situacija, kakva je, ogleda se u tome da odaju utisak da su se ljudi s druge strane zidove zgrade izdvojili.

...i visok stupanj autentičnosti koji na-  
...da da je to...  
... "mali ekran TV posmatnika", pa će vam  
...svećenika na vjerno... (po fluidnosti an-



... i tako... Molila se mnogima, male svjetlosti, to što spasi...  
... i tako... Molila se mnogima, male svjetlosti, to što spasi...  
... i tako... Molila se mnogima, male svjetlosti, to što spasi...



**NABAVLJAJTE NA IZVORU!!!**

<p><b>IGRA, PROGRAMI, ANIMACIJE, PEDAGOGIJE, MEDICINA, MATHS, MEDICINA, ELEKTRONIKA...</b></p> <p><b>Preko 1000 igara na VERBATIM diske i Adventure, platforme, arkanoid, sport, porno...</b></p>	<p><b>Originalni predmet I sadrži bolor omot</b></p> <p><b>Preko 1000 igara na VERBATIM diske i Adventure, platforme, arkanoid, sport, porno...</b></p>	<p><b>Preko 1000 igara na VERBATIM diske i Adventure, platforme, arkanoid, sport, porno...</b></p> <p><b>Preko 1000 igara na VERBATIM diske i Adventure, platforme, arkanoid, sport, porno...</b></p>
<p><b>Pe igara na 24 mikina</b></p>	<p><b>Nainovla Domaća Strana. Narodna muzika. Raniča, Deča, Jela...</b></p>	<p><b>Naiveći izbor pesama Karlaša iz Iranije pesama WWW.CS.FORT.CO.YU</b></p>
<p><b>ELIMOV I Video CD-u Za PC, DVD player, CD player, Sony Playstation, IENA Dreamcast...</b></p>	<p><b>NAJNOVI HITOVI! Naiveći izbor filmova skidanih sa DVD-u iz prevođani</b></p>	<p><b>Novi Smok 2, Perfect Storm, Nosty Professor 2, Odisjea 1010, The Mummy, X-Men, Matrix, Gladiator, Charles Anst...</b></p>
<p><b>FILMOVI u DIVX formatu Vrhnoski kvalitet razvan DVD-u Za PC, SEGA Dreamcast... FRODAJA I ENAJKLJIVANJE</b></p>	<p><b>NON-STOP NOVO! A Perfect murder, Face off, Eraser, Three Kings, Matrix, Gladiator, Payback, Contact...</b></p>	<p><b>NON-STOP NOVO! A Perfect murder, Face off, Eraser, Three Kings, Matrix, Gladiator, Payback, Contact...</b></p>
<p><b>Imaj ključanje Otkup-prodaja</b></p>	<p><b>NON-STOP NOVO! Gladiator, Eraser, Three Kings, Matrix, Mummy, Deep Blue Sea, Basic Instinct, The Story Of Us...</b></p>	<p><b>The Patriot, Another 9 1/2W Chicken Run, The next best The English Patient, The Replac Anna and the King, Existenc...</b></p>
<p><b>SEGA Dreamcast 128-bitna konzola za igranje, 10 puta jača od Sony Playstation, prva na sledeću mogućnost: IGRJE, FILMOVI, CD MUZIKA, MP3 MUZIKA, INTERNET...</b></p>	<p><b>SEGA Dreamcast 128-bitna konzola za igranje, 10 puta jača od Sony Playstation, prva na sledeću mogućnost: IGRJE, FILMOVI, CD MUZIKA, MP3 MUZIKA, INTERNET...</b></p>	<p><b>SEGA Dreamcast 128-bitna konzola za igranje, 10 puta jača od Sony Playstation, prva na sledeću mogućnost: IGRJE, FILMOVI, CD MUZIKA, MP3 MUZIKA, INTERNET...</b></p>
<p><b>Preko 1000 igara na VERBATIM diske i Adventure, platforme, arkanoid, sport, porno...</b></p>	<p><b>Preko 1000 igara na VERBATIM diske i Adventure, platforme, arkanoid, sport, porno...</b></p>	<p><b>Preko 1000 igara na VERBATIM diske i Adventure, platforme, arkanoid, sport, porno...</b></p>



CD KLUB  
BULEVAR REVOLUCIJE 107



Miroslav Djordjević

# SMUGGLER'S RUN 2

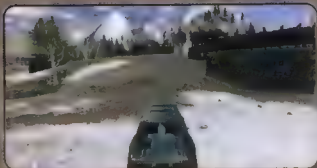
## HOSTILE TERRITORY

ja u startu moram reći da je on podjednako izvrstan kao i prvi deo. Sada je sve tu doterano, ulepšano, začinjeno,



ic smugglers

po ogromnoj, ali ZAPITA  
OGROMNOJ mapi, sva-  
kako najvećoj ikada  
viđanoj u nekoj video igri,  
koja je pri tom prepuna  
različitih objekata, detalja i  
drugih elemenata koji čine  
ovu igru zanimljivom du-  
go, dugo vremena. U pr-  
vom delu ste bili knjižmar-  
kome je osnovni cilj da od-  
ređene stvari uspešno pre-



ROM diska (na kome se anima-  
ju igre za PS2) koji je veoma ve-  
likog kapaciteta: smešta na-  
običan CD-ROM od 640 mb.  
Zato se svaka malo veća igra  
mora osakaćiti, to jest mora se  
zrtvovati neki njen deo, za šta  
su najpogodnije animacije, ka-  
ko bi uopšte stala na disk, a po-  
stoje slučajevi da je ona i tada  
prevelika za CD-ROM. Tada je  
ta igra moguće prekopirati sa-  
mo na DVD medij, što var-  
nakoš košta gotovo isto kao



biste uspeći da ispunite dati  
zadatak. Zamerku upućujem  
inženjerima da vas ova igra  
naprosto čini glupim, jer kada  
potpuno zaustavite svoje vo-  
zilo. Oči tada bezglavo na-  
stavljaju da vas udaraju, ali  
maliko kviri inače dobar mu-  
sak o AI (pošto nas u pira-  
ma često pišata za značenje  
ovog pojma, da objasnim  
po jednom - AI je skraćeno  
za artificial intelligen-

cati nepostojanje animacija.

kundi

Hostile Territory

podlogom kao i reagovanje na komande je odlično.

zvuč	grafika	igrivost	atmosfera
4.0	4.5	4.5	5.0

90%

Smuggler's Run 2  
Rock Star  
NTSC  
Vredno

PS2  
PlayStation 2

# SHAUN PALMER'S PRO SNOWBOARDER

Satori Jo



...ne su čisto sličnima, snowboarding i skijanje su dva različita ekstremna sporta. Ono što ih najviše povezuje jeste činjenica da su oba sportovi...

...može ponovo potvrditi da su sportovi i sve vreme se kreću. Iako se priprema za trik, prosto je potrebno. Ipak, mala caka čini da...



zvuč	grafika	igrivost	atmosfera
3.5	4.0	4.0	4.0

78%

...račku padine, ali to ne znači...

...vično i ne naročito dobro za ono šta se pokušalo postići. Shaun Palmer-ova igra je veoma nalik Tony Hawk-u, sa snowboard-om umesto skejta. Trikovci su slični, ako ne isti, a nizanje trikova jedan na drugi donosi umnožavanje rezultata. Prezentacija same igre je isto tako preslikana. Svaki nivo ima određenu gru...



...za koja se u toku trika tako namesti da okret koji igrač izvede obično završi negde na pola puta samo zbog te dramatične promene ugla gledanja, a ne zbog toga što igrač nije trik dovršio. Mnogo puta u toku igre dešavalo mi se da me kamera omete u uspešnom završetku trika i doskoku na rampu, što jako nervira.

Dizajn igre je ono što sada već očekujemo od igara ovog tipa iz Activision-a. Na početku možete izabrati jednog od desetak profesionalaca ili kreirati svoj lik, sa pomalo ograničenim izborom. Kako bilo, se...

...mo jedna padina je na početku otvorena. Ekipa nju kreće. Dizajn padine je po...

...go trikova za kratko vreme.

...u li će ga obožavati.

Tony Hawk igra sa snowboard-om.

Igrala

Platforma Kompatibilno

Shaun Palmer's Pro SnowBoarder  
Izdavač: Activision  
NTSC  
Ekstremni sportovi

PlayStation 2

bonus





# TARZAN

Tarzan je na PlayStationu jedan bio hit. I 2D. Bila i na dvajet. U 3D.



Tarzan je na kecu bio izuzetno kvalitetno urađena igra. Kvazi 3D pogled sa strane davao je izuzetnu preglednost dešavanja na ekranu, ali nije imao pravi 3D. Mađ, kad bolje razmislim, meni taj 3D nikad nije mnogo ni značio, mnogo mi je bilo važnije valja li game-play. A sin džungle u prvoj verziji imao je dovoljno privlačnosti da mi zadrži pažnju i ulazi u spisak onih igrica koje preporučujem ljudima kad me pitaju za dobre igre (nisam rekao najbolje igre). Platform-ske u ovom slučaju.

Cela igra dosta nalikuje prethodnom izdanju pa čak i kada je u pitanju meni koji je, u stvari, potpuno isti kao na kecu. Do menija dolazimo bez uvoda (pominjali smo već ovu situaciju, ako imate para za original DVD a vi izvolite, ovako se moramo pomiriti s tim da neke delove igre propustamo) jer je igra DVD rip i na ove stvari se izgleda moramo navići.

Pored standardnog story moda, u igru je ubačen još jedan - Terk's challenges mod. Osnovna razlika između ova dva je u tome što ste u story modu ograničeni brojem života, a u "Terkovim izazovima" osnovni orijentir je vreme koje vam je dato da završite nivo, čak do te mere da niste ograničeni ni brojem života, već ih imate neograničeno.

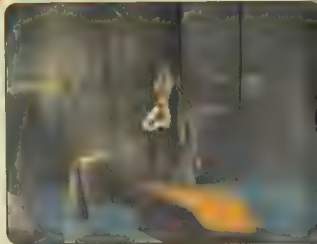
Kad sam prvi put pokrenuo igru, moram priznati da mi je izgledala malo ružnjikava jer se još uvek dobro sećam prvog dela koji je, znate i sami, bio grafički na vrhunskom nivou. Ali, onda sam shvatio da je ovoga puta u pitanju puni trodimenzionalni prikaz i da bi u slučaju da su autori postigli isti šareni kvalitet kao i u dve dimenzije, to u stvari bio pravi šok. Kada sam to razrešio u svojoj glavi i ponovo po-

gledao igru da bih ocenio kvalitet grafike, shvatio sam da igra izgleda odlično. Upravo prenosi osećaj koji je pružila crtani film. U nekim trenucima čak i previše podseća na crtač, recimo kada je u pitanju Tarzanovo kretanje po suvom, ravnom, neki bi rekli normalnom, terenu. Pa on se kreće baš kao majmunče koje je sišlo s drveta, više je sa sve četiri na zemlji nego s dve. U prvom trenutku baš mi i nije lepo da vodim nekog ko skakuće kao majmun, ali samo malo kasnije, kada sam sagledao ostatak njegovog repertoara kretanja, više nisam imao zamerki. On trči, skače, pravi "zvezdu" u pokušaju da eliminiše neprijatelja, keša se o granama, surfuje po istim, surfuje po unutrašnjosti šupljih stabala i to u svih 360 stepeni i to nije sve. To je samo suvozemni nivo, ali polako...

Ovaj deo igre se odvija po Crash 3D principu tj. Tarzan ima punu slobodu kretanja, ali samo u okviru predefinisanih videne putanje, negde to zovu dva i po D.

Meni se taj princip jako dopada jer eliminiše ono što je potrebno lutati po nivoima koje mi je oduvek bilo najmrskiji deo u igrama koje su rađene na principu punog 3D. Dok je zeleno travici, upravo to nije se svodi na ono - kude vučete, tuda Tarzan i de, ali kada se dočeka prve lijanje, ta ko što je pogotom kom kopljem smak-

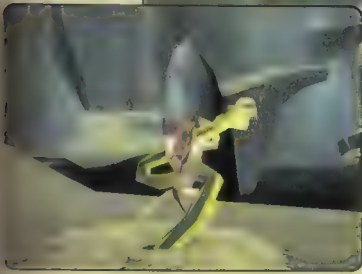
ne sa drveta) i doskoči na granu upravljanje se pojednostavljuje tako da samo treba držati napred a biće se kretati bez obzira na to što grana krivuda. Kad već dođe do surfovanja niz granu, nema potrebe za bilo kojim dugmetom koje treba skočiti u pravom trenutku. E, tu se već javljaju prvi problemi. Skok je nedovoljno pre-



Tarzan  
Ubi Soft  
NTSC  
3D Platformer

PlayStation 2  
PlayStation 3

...samo ja  
...no do  
...se dok  
...navikao,  
...kasnim ili  
...skokom  
...m. čini  
...koman-  
...ne ne-  
...šne igr  
...sto e za-  
...ude



mljiviji deo je skijanje po vodi. Uz  
vučnu silu i vidu neke ptičurine  
umesto glisera, ovaj mod je mno-  
go bliži simulaciji vožnje (arkad-  
noj, naravno) nego platformi.  
Ovaj deo igre izgleda višestruko  
bolje od prethodnih, zahvaljujući  
odlično urađenoj vodi i  
refleksiji okoline na po-  
vršini iste. Cilj je, normal-  
no, stići do kraja u jednom  
komadu, a ovde je to i naj-  
teže. Imao sam problema sa  
ovom etapom sve dok nisam  
provalio da su neki tamni lokva-

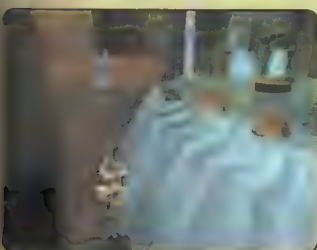
nji u stvari skakaonice koje omogućavaju da se ta-  
mo neke stene preskoče. Mogu da vam kažem  
da je tup zvuk udarca

u ste-  
ne već

pomalo dosa-  
dio, ali su pomenuti  
lokvanji tako dobro  
uklopljeni u ostatak  
ambijenta da ih nisam  
ni razlikovao od okoline.  
Kao i neko zelenilo koje ta-  
kođe odnosi energiju, a vrlo  
je neupadljivo na prvi po-



gled. I ovde postoji mogućnost da se popnete na granu i  
da odsurfujete po istoj, a još ako uz sve ovo i "izmajmu-  
nišete" neki trik potez uz pomoć R2, to je sve što ova igra  
pruža, a to je ujedno i sve što smo od nje i očekivali. ■



...prijavljanja pravog majmuna od matice. Još je  
...mod. Izbegavanje stena koje izviruju iz vo-  
...kojima očigledno liči na čokoladnu bananču  
...ka je koliko zanimljivo isto toliko i teško. Jer,  
...namerjena najmlađima, kao što i jeste, onda bi  
...bilo malo lakša za upravljanje. Ali, najljepši i najzani-

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
3.0	4.0	3.5	4.0









# STUNT GP

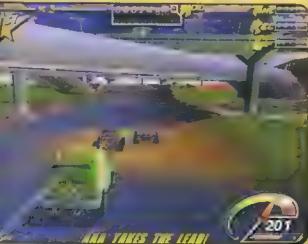
Miroslav Djordjević



da sam bio mali, nekako sam uvek više gotovio obične automobiliće ("na guranje") nego ne na baterije sa daljinskim upravljanjem koji su mi nek postajali dosadni već posle sat-dva igranja. Ja tada po pravilu prvo proverio šta ima unutra, posle ga bi on, prirodno, završio u dubretu, a ja, isto tako prirodno, kažnjen. Posle toliko godina, ja se ponovo sam autičima na daljinski (ovog puta, doduše, na PS2), se plašim da sada, iako ponovo nisam oduševljen, neću etiti da proverim šta je to u toj crnoj kutiji na stolu jer onda ja na veoma neprirodan način završim na groblju, dakle ste, zahvaljujući celom kolegijumu u redakciji.

Dakle, kao što ste iz uvoda verovatno shvatili, STUNT je igra u kojoj se trkaju dečiji, daljinskim putem vođeni, automobilići, koja, iako nije ni prva ni poslednja ovakva

PS1 na svojoj PS2 konzoli, biti veoma neprijatno iznenađeni jer IGRA NE PODRŽAVA INAČE KOMPATIBILAN AI! To nas je u startu lišilo moda za dva igrača jer i pored intenzivnog kopanja po redakciji nismo uspeali da pronademo još jedan originalan Dual Shock 2 joystick, ali šta je tu je (apel- dobrovoljni davalac džojstika pomenutog tipa neka se odmah javi na našu adresu, a mi ćemo mu se za uzvrat od sveg srca zahvaliti besplatnim primerkom Bonusa. Hvala.) Po startovanju običnog Exhibition moda prve reakcije su bile (i ostale) da je u pitanju prosek i ništa više. Iako je grafički sve to jako lepo rešeno, sigurno će vam ubrzo dosaditi sve ponuđene staze jer su slične i jedino što se razlikuje su pozadinski detalji (na primer da li će se na nekoj kući u pozadini nalaziti američka ili japanska zastava). Objekata pored same staze nema, tako da se vremenom sve svodi na put i poneki putokaz koji najavljuje predstojeću krivinu. Samo upravljanje vozilom je jednostavno i zaista nije potrebno duže navikavanje. Pored gasa i kočnice postoji i dugme za turbo pogon koji će vas znatno ubrzati, ali je potrošan i dopunjuje se u pit stopu na kraju kruga. U igri kočnicu skoro nigde ne treba koristiti već je dovoljno svojom snagom u krivini skrenuti i vozilo će glatko iz nje izaći. Pomenuti turbo je veoma bitan i treba ga pametno trošiti jer često on pravi razliku između pobede i poraza. Od vozila vam je ponuđen veliki izbor: bagy automobilića i bagy kamiončića, da ih tako nazovemo, od kojih vam je na početku dostupno osam. Između njih ima bitne razlike što se upravljanja tiče tako da treba dobro proučiti njihove performanse pre nego što se za neki odlučite. Interesantan je Stunt mod u kome je cilj izvođenjem trikovia sakupiti što više poena i tako postići najbolji rezultat. Za razliku od ostalih modova gde je kamera iza vozila (nešto malo niže od standardnog), u ovom modu ona će zauzimati najrazličitije uglove u zavisnosti od toga u kom se delu sate nalazite. Zahvaljujući tome preglednost je u ovom modu odlična i, za razliku od glavnog moda, ne opada ni pri ostrim krivinama. Stunt GP je solidna igra koja će svakako mnogima biti zabavna, ali je pitanje koliko dugo. ■



a, predstavlja osveženje na tržištu. U pitanju je sasvim sećan naslov koji najviše podseća na Rollcage (PC varijantu) i možda mrvicu na legendarni Wipe Out serijal. Iako sam za sebe, svi elementi igre, uključujući grafiku, zvuk, igrivost itd. solidni, ovo ostvarenje će skupa teško

aviti dobar utisak iz prostog razloga: što usled nedostatka novina i te monotoniosti igra postaje dosadna posle veoma kratkog vremena. Igra počinje bez introa, a da li stvarno nema intro ili je samo u igri loša kopija diska, stvarno ne znam. U svakom slučaju, kada konstatujete da je Stunt GP, odmah ćete se vratiti u glavnom meniju koji se sastoji iz pet modova igranja. Prisutan je i Exhibition mod, zatim uobičajeni Time Trial, Stunt Challenge i obilazni Championship.

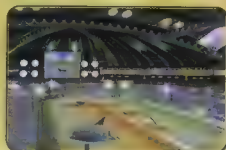
Odmah na početku ćete, ukoliko koristite džojstik za



zvuk	grafika	igrivost	atmosfera	
				75%
3.5	3.5	4.0	3.5	

igranje

performanse Kompatibilno



U igri kočnicu skoro nigde ne treba koristiti već je dovoljno svojom snagom u krivini skrenuti i vozilo će glatko iz nje izaći. Pomenuti turbo je veoma bitan i treba ga pametno trošiti jer često on pravi razliku između pobede i poraza. Od vozila vam je ponuđen veliki izbor: bagy automobilića i bagy kamiončića, da ih tako nazovemo, od kojih vam je na početku dostupno osam. Između njih ima bitne razlike što se upravljanja tiče tako da treba dobro proučiti njihove performanse pre nego što se za neki odlučite. Interesantan je Stunt mod u kome je cilj izvođenjem trikovia sakupiti što više poena i tako postići najbolji rezultat. Za razliku od ostalih modova gde je kamera iza vozila (nešto malo niže od standardnog), u ovom modu ona će zauzimati najrazličitije uglove u zavisnosti od toga u kom se delu sate nalazite. Zahvaljujući tome preglednost je u ovom modu odlična i, za razliku od glavnog moda, ne opada ni pri ostrim krivinama. Stunt GP je solidna igra koja će svakako mnogima biti zabavna, ali je pitanje koliko dugo. ■

Stunt GP  
izdavač: Virgin  
serijal: NTSC  
sistem: PS2  
žanr: Voznja

PlayStation 2

bonus



Mihailo Tešić

# EVOLUTION



ISS Pro Evolution  
Konami  
PAL / NTSC  
Football

PlayStation 2

REBA PRITISNUTI  $\Delta$



je koliko je sve to dobro!

kakvim nerviranjem!  
Dok igrate ne stigne-  
te da primete prele-  
pu grafiku na koju ne  
treba trošiti reči, at-  
mosfera i ambijent  
zastava, merdajući  
navijači i bakljada, ni  
Terry-ja Butcher-a ni  
Chris-a James-a i ni-  
jova potpuno stan-  
jardna amaranja.  
Sve to ulazi u opseg  
čula tek kada sedne-  
te da gledate nekog



loptu onom koji je započeo duplac. Šta je to  
šme? X za dodavanje, Z da bi onaj ko je do-  
bio polio napred, a  $\Delta$  da bi mu odigra-  
li odno u prazno. Predivno. Izvođenje slo-



o savršenstvu.

# Play The Game...

## SHINE

mega store

Brankova 23

Tel. 011 - 3284 -256

Tel. 064 - 134 - 3335

[www.shine.co.yu](http://www.shine.co.yu)







Satori Jo

# TONY HAWK'S PRO SKATER 3



Pošto je sa toliko pompe Tony Hawkov treći nastavak u izuzetno uspešnom serijalu najavljivao, ja sam očekivao mnogo više. Ipak, sva poboljšanja koja je prošla igra donela u odnosu na prvi deo bila su više formalna nego suštinska. Tako je i

sada, sa izuzetkom Internet igranja Interaktivni nivoi su bili najavljivani kao veliki pomak, ali ono što sam ja doživio nije toliko drastično koliko sam mislio da će biti. Treba ipak početi iz početka. Tony je napravio pravu revoluciju, najviše zbog zabave koju je igra pružala, a ne zbog toga što je u pitanju bio skejt. Zabava je ostala osnova oba nastavka, ali je činjenica da je ekstremni sport u pitanju takođe izuzetno potencirano. Po meni je to bespotrebno jer umanjuje zabavu. Svi dodaci, manual potez u dvojci i sada revert u trojci, idu na to da omoguće igraču da napravi što više povezanih poteza, ali za prosečnog igrača koji nije prostrudirao prvu i drugu igru, to je u trećoj jednostavno zastrašujuće. Okej je imati na raspolaganju hiljade poteza, ali ako ja kao prosečan igrač konstim samo nekoliko, onda cela stvar zaista nema smisla.

Prezentacija same igre je isto tokom vremena bila razrađivana pa je dvojica unela mogućnost kreiranja igračevog lika i bitnije kreiranje nivoa u level editoru. Trojka obe ove mogućnosti poboljšava, ponudiši mnogo više kombinacija za vašeg imaginarnog skejtera ili skejterušu, ali i mnogo veću površinu za nivo, kao i mogućnost da se onaj koji igrači sam kreira obogati detaljima preuzetih iz nivoa igre, ali i da se predmeti i prepreke postavie mnogo preciznije. Kao i obično, od likova su ponuđeni Tony i još desetak profesionalaca, a igrač može i sam da kreira svoj lik. Standardno, samo je jedna staza ponuđena na početku, sa desetak zadataka koje treba izvesti. Interesantno je da se neki zadaci menjaju u odnosu na to koji lik izaberete, povećavajući zabavu kod ponovnog igranja. Nivoi su sada značajno veći, ali mi se čini da su neke skrivene stvari toliko iskomplikovane da će samo Hawk majstori biti u stanju da ih otkriju. Mene je to smaralo. Ovo se najviše odnosi na Inter-

aktivnost nivoa koja se ogleda u tome da, na primer, u Los Angelesu možete da izazovete zemljotres koji će most koji se proteže iznad nivoa polomiti i učiniti ga dostupnim vašoj dasci. To na papiru možda i izgleda jako zabavno, ali na kraju je potpuno svejedno, jer svaki put morate to da uradite u kratkom vremenu koje je dato za nivo.

Za nas totalno nebitna, nova opcija koja izaziva divljenje jeste igranje na Netu sa nekim od USB modema. Ova opcija omogućava četvorici igrača da se upuste u bilo koji od modova za više igrača diljem Amerike. Za sada su serveri samo tamo, pa to za nas nije zanimljivo. Muzika je pak, kroz razvrtak serijala postajala sve bolja i bolja, pa je u ponudi veliki broj pesama koje su veoma raznovrsne i kvalitetne. I naravno, tu je Motorhead i Ace of Spades (odavno tu pesmu nisam čuo!).



Tony Hawk je sigurno učinio veoma veliku stvar. Napravio je novi žanr igara pre samo nekoliko godina, a to je izuzetno retko, i ponudio je veoma zabavno igračko iskustvo. Čak tada, sve što je menjano menjano je sa ciljem da igru malo poboljša, a da sačuva originalno iskustvo. To je postignuto, ali i znači da oni koji su dvojku ili keca izvakali, to baš ne moraju da učine i sa trojkom. ■



zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
5.0	4.5	4.5	5.0

91%

Line: Tony Hawk's Pro Skater 3

Izdavač: Activision

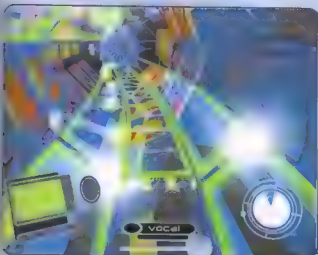
Serijski: NTSC

Platforma: PlayStation 2

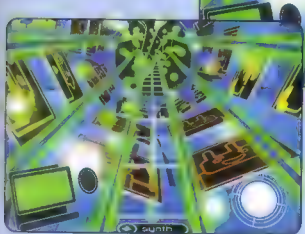
PS2 PlayStation 2



Ko se seća, seća, a ko ne, njega ću rado podsetiti. Ne znam više tačno pre koliko vremena bejahu igrice Bishi Bashi Special i Vib Ribbon na svemirski poznatoj konzoli, PlayStation-u Jedan. Bile su to (a i još uvek su) igrice sitnog budžeta a KRUPNOG gameplaya (znači Uki, družu moj, osim što te pominjem u skoro svakom tekstu, evo i fore ti skidam, ka-ko ti to kažeš, VELIKA slova si ti izmislio, ljubi te brat). I da, vrlo rado volim da nazovem te igrice svojim otkrićima, jer ne da ih nisam ja razotkrilo iz gomile beznačajnih naslova,



ne bi niko ni znao za njih niti bi ko uživao u njihovim čarima. Jeste 'slomnos' je po mom mišljenju mana. Šalim se, treba biti skroman, sigurno, onda lepo oni drugi koji to nisu iskoristili to pa preuzmu sve zasluge (get all the credits), a to što treba odigrati gomilu "džubreta" dok se ne stigne do ovakvih "nebrušenih bisera", ma to nije važno, ko još to broji...



## Znači, Frequency.

Trčanje u prethodnom pasusu bi vama, redovnim čitaocima, koji ste već stekli onaj specifični njuh za gameplay, trebalo da znači dosta. Ova igra je nešto što još niste videli. U

stvari, čuli. Može se reći da poseduje neke elemente iz još jedne muzičke igrice, ali to je sve. Da, ovo je muzička igra, čitači naši.

Od ovog trenutka već pišem za probarnu publiku jer su svi oni zakletli pucači i šibači i šta-ti-ja-znam-kakvi-igrači "menttalno" oduštili od čitanja daljeg teksta. (Veruj mi, macane, ove crtica-konstrukcije-rečenice sam video i KORISTIO ranije -prim. aut). Tako, sada smo tu malobrojni vi i ja.

Igra je u jednoj rečenici - ljudi (neko bi rekao lucidni) trip - efektu uz muziku (dobru ili lošu, kako kome) i potpuno gubljenje u paralelnom svetu koji igra kreira. PLUS modovi za dva, tri ili četiri igrača! Čuli ste sigurno dosta puta onu "čekaj, samo još ovo...", e to vam sve govori.

Dva moda igranja, game i remix, s tim što je ovaj drugi ipak samo remix tj. nema vremenskog opterećenja, pa time ni

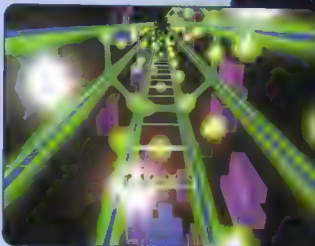
toliko draži kao game mod, mada svi ti muzičari među nama.

Game mod izgleda (konačno sam počeo da opisujem igru) kao let kroz neki virtualni tunel sastavljen od glavnih komponenti pesme (bubnjevi, bas, vokal...). Zadatak igrača je da poprati svaku komponentu posebno na vrlo jednostavan način. Dve su varijante upravljanja - uz po-

moć kvadrata, trougla i kruga kao jedna kombinacija ili L1, R1 i R2 kao druga. Iako bi povučeni navikom verovatno pre odabrali prvu kombinaciju, kada dođe do tesnih situacija, ma ni blizu nećete biti dobri kao sa drugom. Da ne objašnjavam zašto, shvatćete i sami ako probate. Dovoljno je, znači, pritisnuti odgovarajući taster u pravom trenutku što nas dovodi do onoga rečenog na početku - slične kontrole smo videli u Dance Dance serijalu, koji čine takođe muzičke igre. Ali, tu se sva sličnost i završava.

Ovo ni izbliza nisu sve kontrole u igri, ali eto, ograničeni prostor koji posvećujemo igrama ovog tipa nam ne dozvoljava da idemo do detalja. A sada, nešto o samoj oceni igre. Moje je mišljenje da ovaj igromer, ovakav kakav je, ne može da važi za sve igre. Retke su igre koje uopšte zaslužuju da se pominje zvuk u njima, ali ova igra je "sva zvuk", tako da recimo ovde ima smisla ocenjivati zvuk u igri. A i ukupna ocena nije pravo merilo, ali šta da se radi?

Jedino je pitanje da li ćete pored ovog udarnog talasa igrara za dvojku naći vremena da odigrate i ovu zezalicu. Ako ste audiofil, sigurno je nećete propustiti!



A  
k  
Ne, ma ja sam  
samo...  
tel...

Platforma

Kompatibilno

Frequency  
Sony  
NTSC  
System  
Zone

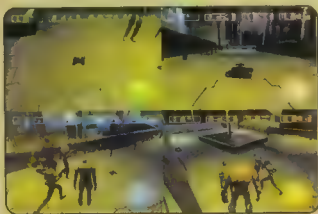
PlayStation 2



## EDEN



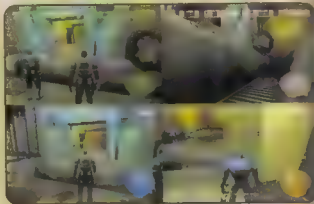
Da li ste u poslednje vreme kojim slučajem imali prilike da na PS2 sistemu zaigrate igru koja predstavlja izazov u logičkom smislu, koju morate da igrate "ladero" i metodično... Malo je takvih? Pa evo, probajte ovu, "preporučam je". Ja da preporučujem igru ovakvog tipa, Bože, Bože, šta još neću doživeti... Doduše, da bih bio iskren, moram priznati da sam očekivao mnogo više akcije i dinamike, ipak je predstava stvorena u mojoj glavi još pre nego što se igra pojavila drastično odudarala od onoga što sam ja ugledao, ali šta da se radi, e? Čujem da od ovih dana ništa nije savršeno, ali pošto znam pojedine osobe ženskog roda - ISKRENO SUMNJAM da je to slučaj (i ja da se jednom ušlihtam ženi)... Pak, odavno ne imadoh "vaki slučaj u sebe - više logička zavrzlama nego "pistolero" akcija. Ali, valja nekada promeniti fazon, pokušati nešto što ranije nisi smeo (hteo, želeo) ili može da vam se desi (kao meni) da vas brutalno PRISILE učenjivanjem, svakojakim malverzacijama, premetačinama i podmetačinama, ali mi nekako živi u srcu nada da će me moja braća igrači braniti, kad već niko drugi neće. Nego, da vidimo mi šta se tačno tu odvija i dešava...



Budućnost, daleka budućnost, a u šta se ona pretvorila? Kompleksi, kule, gornji i donji nivoi, u ovom je svetu najbitnije na kom si nivou (elevacije u gradu), jer što si na višim nivoima, to si bliže čistom vazduhu (i čistim devojkama,

ma), dok, s druge strane, što si bliže zemlji, to recimo - imaš manje zuba i dlake, a više pipaka, očju (ili glavu)... Pa pu, pu - daleko ga bilo, dobro, nije sada toliko katastrofično koliko to možda vama sada deluje, ali nije da nema slučajeva (raznih). Sajberpankčina grozna, inspirisana serijalom Robocop (Vibrožbir, kako smo ga mi zvali), filmova, ma kalibra Blade Runner i stripom Sudija Dred koji sam igrom slučaja voleo da čitam dok sam bio mali u strip reviji LASER. Kao da živite u Mega sitiju, dok sa sobom u ekipi vodite Vibrozbir (hmm, žbračicu...), a na sve strane su ki terminali i vrata, prolazi i mašinerije, teške mašinerije, čudaci raznih fela, pa onđak životinje i ljudi koji ne liče na životinje i ljude, a pojedini vire ELEKTRODE na sve strane... Interesantno i nadasve zanimljivo!

Pošto je u pitanju konverzija sa PC-a, znam da će mnogi od vas koji su imali prilike da vide ranije pokušaje konverzije pomisliti da je u pitanju opet neka propast, moram priznati da sam se veoma prijatno iznenadio... Iako (kako kažu) možda nije "brza" za upravljanje kao na kompjuteru... Znamo, mande su veoma intuitivno razmeštene, a sve rešeno krajnje jednostavno (na kursoru birate koga ćete da vodite - jedan čovek, jedan smer), kako bi vam maksimalno olakšalo neđaće u koje će vas zaplet gurnuti. Vodite ekipu od četiri stručnjaka od kojih svaki ima polje rada i interesovanje, različite sposobnosti u potragu za nestalim članovima nekadašnje državne institucije koji su - ISPARILI (sada - da li su ružili mesari, ne sećam se najtačnije, ali šta da se radi). Očigledno da ekipa sastoji? Na prvom mestu, tu je crno kožna vodječke ekipe koji poseduje propusnice za pojedine nivoe, zatim hakerašica Minoko zadužena za software, Andre - ničar i "fixer" zadužen za rešavanje električnih kvarova (hardware) i Amber, žena u "dve tone titanijska" (ili čelika)



što je od nje ostalo posle nesreće) koja zbog svog "odekla" sme da zade u (po ostale članove ekipe) biohazardne zone (radijacija i tako ti tripovi). Znači - ili četiri igrača u kooperativnom modu ili sigle player koji vodi ekipu od četvoro. Doduše, pominje se i neko igranje preko Interneta, što u kooperativnom, što u nekooperativnom modu, ali - što drugo da mi radim nego da ga samo POMINJEM, kad nema uslova...

Hvala kontroleru na follow opciji koja će vam olakšati kretanje, ali UVEK valja obratiti pažnju na to da li su članovi ekipe na broju, jer ume da se desi da neko ne krene za svima, što automatski zna da stvori komplikacije. Takođe, možete menjati režim gledanja i raditi nebrojene drugih stvari, a pošto sam na samom početku rekao da u

Projekt Edén  
Izvešt: Eidos  
Sistem: NTSC  
Žanr: 3D Action adventure

PS2  
May 2000





pitanju nije neka brutalna akcija - ima dovoljno akcije, nego je **MNOGO** veći deo bačen na logičke zagonetke (puzze ili zavrzlame). U početku će one biti jednostavne, više tehničkija nego mozganje, ali kako igra napreduje, zaplet napreduje, zagonetke postaju komplikovanije, a onda - tu su ljudi (NPC-ovi) sa strane, te neki savetnici sa viših instanci koji se ne vuku po terenu, već asistiraju preko "mobile", a kada dođe vreme, onda se isuču prangije pa se glasno i jasno (stojeći iza žene od čelika) upita mrski neprijatelj (6.) "Ko je TATA?!", možda će vam tek tada igra postati simpatična..

Ali, nažalost, znam da će mnoge odbiti, makar ono što sam ja video - ljubiteljima prave akcije će ona biti smor, jer valja četvoro ljudi rasporediti strateški, pa jedan pokriva tunel, drugi drlja po terminalu, dok tehničar pokušava da od-



glavi vrata (ili brushalter Robožene) i tako sve do cilja... Koliko ima do tamo? Ima da se šuri, samo ono prostranstvo što ga ja ugledah (a nisam ga mnogo gledao) me je zaprepastilo jer to je nivo na kome ste (koji je veelik), a iznad i ispod je još niz NIVOVA (od kojih je, kako sam rekao, dobro i gore - isto kao i u Bibliju), a ozbiljno treba uzeti u obzir da se ne ide na one najniže (šapatom) NIKAKO. Na oko jedanaest nivoa ćete moći da rešite po jedan veliki zadatak i jednu podmisiju, dok će vas sa vremena na vreme spopadati ljudi i životinje koji na vaše oči mutraju (Teenage Mutants Ninja Turtles???), kao što sam imao prilike malopre da pomenem

Pošto je igra postavljena i realizovana tako kako jeste, glupo bi bilo ograničiti ekipu na život i smrt i tako to. Zato su tu ReGen "spotovi" na kojima će nestali lik biti regenerisan

(ili klonirani ili šta već reče u budućnosti - to tek ne smem da pomislim, prim.aut), pa je onda problem "samo" dovesti ga do ostatka ekipe (što ume da bude frustrirajuće i ponekad degutantno). Pošto je u pitanju PS2, vizuelizacija je veoma dobra, daleko od NAJBOLJE, ali visokokvalitetna, doduše - možda malo mračnije deluje u pojedinim segmentima, ali - dovraga - ko se žali? Sve ostalo vezano za grafiku apsolutno zadovoljava sve današnje kriterijume. Zvučni efekti su zato "sumnjiva" kvaliteta, samo, srećom, tu je odlična govorna gluma koja će umnogome iščupati stvan. Igrivost e' edna golemital Dva palca gore (što bi rekli retardirani Amenkanci) za funkcionalno definisane komande na DUALSHOCK2 original analognom kontroleru sa vibracionom funkcijom koji ne bih ovoliko spominjao da vam nije NEOPHODAN da pokrenete igru (ili original ili neki prevarantski - što emulira dual). Likovi adekvatno reaguju na komande, tu i tamo se mestimično zbune, ali ne mojte sad i da stičkarite - ljudi smo, nismo KIBORZI. Atmosfera je MAJITI FAJN (moćno dobra), a tome doprinosi što ekipa, što okruženje, što sve ostalo između i u interak-



ciji sa ova dva. Igru preporučujem svim ljudima dobre volje i ljubiteljima kvalitetnih logičkih zagonetki i oldschool CyberPunk-ovcima, dok mojoj fell, onoj FRUSTRIRANOJ, ISPARANOJISANOJ, DEZINFORMISANOJ i POLU-USPEŠNO ZATVORSKI REFORMISANOJ želim da poručim - Braaaaaatići, nije bre ovo za vas ovo je bre spornina, stagnacija, smooooor - umor - uma tumor, pa vam preporučujem bilo šta što diže adrenalina, neko mučenje komšijskih mačaka ili organizovanu krađu kola (GTA - Srbija je socijala), maltretiranje penzionera na ulici ili oružanu pljačku bilo koje državne institucije (sa nekoliko ubijenih i povredjenih, što žandara, što civila, prim.aut)... Živi bili pa ubili! ■



zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
4.0	4.0	4.5	4.5



**NT Games**  
vodeci domaci  
igracki sajt

[www.ntgames.co.yu](http://www.ntgames.co.yu)



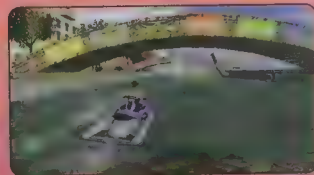
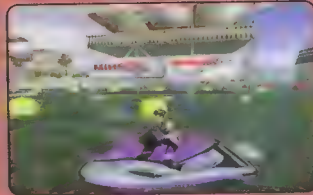
Miljan Lakić

# SPLASHDOWN

Ovoga meseca je baš bogato što se tiče alternativnih vožnji. Tu su i SSX Tricky i Shawn Palmer i Wave Rally i Splashdown na kraju. Poredak nije prema kvalitetu, ne brinite. Jašta, bogato, nego kako, a pošto su mi ovakve alternativne "trkice"

kao i u prethodnom slučaju"), kada potegnute palicu k sebi, i vozač će učiniti isto sa upravljačem, što će vam znači dati, šta, više brzine. Tako je. E sad je na vama i vašoj veštini da pravilnom upotrebom i kombinovanjem ove dve tehnike postignete neki uspeh jer, ukoliko samo nagazite na gas i pokušate da se promuvate po "stazi", ništa nećete uraditi, provereno. Odična fora iz SSX Tricky-ja važi i "ovdi". Ako ne budete izvodili trikove, nećete moći da "udarite po gasu" i opet je u pitanju uspešna kombinacija "vrludanja, razmetanja i zanimljivih putanja". A putanje su svetske ekskluzive, verujte, želećete da se makar provozate po svakoj. A o tome kako je napravljena voda će se pričati, ma nemam reči, najljepše urađena voda ikada.

Ovde i sada nam se javlja pitanje poredjenja ove igre sa direktnom konkurencijom, Wave Rally-jem. Ja se tu potpuno oslanjam na mog kolegu mističnog imena (evo vam i in-



uvek bile slabost (još od BMX Simulatora i Jet Ski Simulatora, eh, deco, koliko sam samo mator, baš sam pre neki dan proslavio svoj 2x rođendan, - čuti kad je još uvek vođa dva dvojka - prim. Žuti), eto utpah se da kažem šta, baš ja, mislim o ovoj.

Rainbow Studios - tim iza igre (nekako uvek kada opisujem igru imam osećaj da nedovoljno kazujem o momcima koji su igru pravili, što mi se čini kao velika nepravda) se prilično dokazao u nekim drugim varijantama (alternativne) vožnje sa igrama kao što su Motocross Madness ili ATV Offroad Fury. Obe ove igre su pokazale kvalitete autora i pokazale su se kao zanimljive.

Sada je, umesto prašnina, podloga voda, pa da vidimo kako momci "plivaju"?

## Slobodni stil

Kada su kontrole u pitanju, ovako ćemo reći - dobre su toliko da ćete posle odigranih nekoliko partija imati dosta dobru predstavu kako bi to izgledalo da vozite pravi Sea-Doo. Leva "analogija" se koristi za skretanje i naginjanje vozača. Samo naginjanje ima značajnu ulogu u igri. Prisakanjem unapred, vozač se, logično je! da, naginje unapred, što u skretanju rezultira usporenjem "vozila", pardon, plovila, te shodno tome omogućava oštiri zaokret jer u stvari zaranja prednji deo u vodu. Analogno tome (e, deco, ovo je izraz koji ćete često susretati ukoliko budete studirali bilo šta što ima ozbiljnije veze sa matematikom, pa zašto da ga ne naučite i ranije - značenje mu je otprilike "istom logikom

jala - S.J.), tako da će vam biti dovoljno da pročitate njegovo mišljenje o Wave Rally-ju - u više navrata smo apsolutno delili mišljenje o istoj igri, samo su u pitanju afiniteti. Za konkurenciju na GameCube-u (Wave Race: Blue Storm) još uvek ne možemo ništa da vam kažemo jer, nažalost, nismo u mogućnosti da igru isprobamo.

Ako ostavimo poredjenja na stranu, Splashdown ne spada u mainstream vožnje što ga čini interesantnijim, gameplay je na mestu, ima dostojan nivo izazova i ta voda, kako samo dobro izgleda ■

zvuč	grafika	igrivost	atmosfera	
3.5	5.0	4.5	4.5	

A "vozio" sam ja, ploviti je još lakše, samo da znate. Ali, možda je jeftiniji.

Ine:  
Izdavač:  
PAL-NTSC  
Sistem:  
Završ:  
Vožnja

PlayStation 2



# WAVE RALLY

Od Nintendoovog fascinantnog Wave Race 64 mnogo godina nijedan izdavač nije se usudio da se oporba u pravljenu igre koja bi koristila jetski kao vozilo u igri. Sa novom generacijom konzola, to se plašljivo dešava, ali izdavači ne shvataju u čemu je draž Nintendoove igre. Ona nije u izgle-



du vode, već u načinu na koji se voda ponaša i sama i u kontaktu sa igračevim vozilom. Programeri to još uvek ne shvataju i zato su sve igre koje pokušavaju da pomute slavu Wave Race 64 osuđene na neuspah. Svi misle da je poenta napraviti vodu koja što realističnije izgleda. Wave Rally naslovom podseća na Nintendoovu igru. Wave Rally izgledom menija podseća na Nintendoovu igru. Wave Rally nudi Kawasaki jetski i jetplane vozila, slično Nintendoovoj igri. Da ne bih duljio previše, Wave Rally je čist plagijat. Da sam na mestu Nintendo, kao od šale bih tužio Eidos. I giatko bih dobio. Ove dve igre su toliko slične da su i same staze skoro identične onima u Nintendoovoj igri. Jedino što fali jeste osećaj dodira sa vodom po kojoj jurite. Toliko od plagijatora.

Za one koji nisu igrali Wave Race 64 sledi mali opis obe igre koje su kao što rekoh skoro potpuno identične, sve do načina na koji najavljuje najavljuje trke i kamere koja pokazuje trkače. Poenta igre je trkanje po vodenim stazama na jetski motoru (voden motor na kojem se stoji) ili na jetplane motoru (motor na kojem se sedi). Ponudeno je pet-šest likova sa različitim osobinama, barem na papiru, i mo-

gućnost odabira između jetski i jetplane. Onda kreće trka. One su na vodenim stazama na kojima se nalaze crvene i žute bove koje treba zaobići sa prave strane, jer se u suprotnom gubi na brzini. Na stazama se nalaze i razne prepreke, kao što su molovi i sl, ali i skakaonice koje omogućavaju da se izvedu trikovi.

Trka kreće, potrebno



je pobediti ostale protivnike i običi sve bove sa pravilne strane, a dopušteno je pet grešaka. I to je otprilike to. Staza ima desetak, sa varijacijama u vremenu. Vreme, doduše, ne utiče bitno na samu trku, sem što eventualno može smanjiti vidljivost. Glavni problem koji ova, kao i sve ostale igre, ima jeste to što misli da se sa vodom koja izgleda realno sve postiže. Voda ne samo što mora da izgleda realno, već mora tako i da se

ponaša i da se oseća, barem u odnosu na vaš lik u igri. Bez tog odnosa ili famoznog fizičkog modela, nema od igre ništa. Lepo će izgledati, ali je u mozgu duduk. Čak ću se usuditi da kažem da sam izgled vode i nije presudan, jer dokle god se ona ponaša onako kako očekujemo da se ponaša, ona će u



našim očima izgledati prava.

Kao solo igra, bez prethodnog Wave Race 64 iskustva, Wave Rally dobija prolaznu ali i prosečnu ocenu. Grafika je fina, voda dobro izgleda i efekti kao pena koju vozilo ostavlja ili kiša, recimo, izgledaju odlično. Trke su poprilično konfuzne dok ne naučite gde je koja bova, jer će vas svaki promašaj definitivno koštati najmanje dva mesta u poretku. To čini igru veoma dosadnom, jer dok dospete do više staza, igracete iste mnogo puta. Upravljanje je takođe problematično, sa jetski je malo bolje, mada je skretanje teško, ali sa jetplane postaje nemoguće.

Ako baš izgarate za trkanjem na vodi, PS2 nudi više opcija, ali ja bih ih prvo probao pre nego što odlučim da se priklonim njihovoj. Wave Race 64 je još uvek neprikosnoveni šampion.



Wave Rally  
Izdavač: Eidos  
Sistem: NTSC  
Završ: Vezba

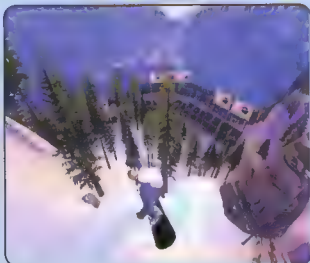
PS2  
PlayStation 2





Milijan Lakić

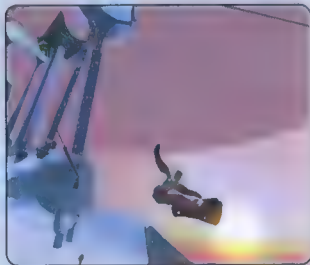
# SSX Tricky



Izdavač igre EA BIG se dosta vrpeljio oko toga kako nazvati igricu, to jest da li je Tricky pravi nastavak ili samo add on na postojeću igru. Na kraju se ipak odlučio da je u pitanju puni nastavak i u pravu je. Doduše, samo dve staze su potpuno nove, ali je sve ostalo doručeno i prerađeno do te mere da igra punim pravom zaslužuje epitet nastavak. Nego, nisam vam uopšte pomenio kakva je ovo igra. U pitanju je snowboard. Čekajte, samo trenutak, nemojte odmah reći: "Ma ja ne volim snowboard igre i tačka". Nije

možda originalnost, a možda sretni pogodak programera. dobijamo igru koja se ističe

Možda je termin "Ističe se" previše blag jer, pošteno rečeno, do sada je izmišljeno mnogo ludih i atraktivnijih tema za video igru od snowboard-a, pa kada ovakva, uslovno rečeno, neatraktivna tema za igru ispadne ovako dobra i zanimljiva, to je onda, u stvar, pokazatelj koliko je dvojaka dobra makina, barem za sada. Ma kad sam se ja zaludeo za igru u fazonu "samo još da predem ovo", a niti sam zaljubljenik u zimske, niti neke freestyle adrenalinske sportove (dobro, ne računamo paintball), e pa kad je mene držalo do dva noću, a brat mi se nervirao jer hoće da igra fudbal, a ja ne mogu, pa ne mogu da se ostavim igre. Na samom početku ćete shvatiti da je verzija koju igramo "očerupana" verzija DVD originala jer, ukoliko pokušate da pristupite DVD content-u, dobićete niš! jer nije bilo me-



sta na cd-u. A šta da se čini? Mene je ovo podsetilo na dane Commodore-a 64 kad smo mi igrali igre na kasetofonu, a igre stizale na flopićima, pa se jedan nivo delio na petnaest na kasetofonu i prodavao posebno, naravno. Uvek kaskamo za svetom, to nam je

Modovi igranja su klasični practice, single event ili world circuit - nema potrebe da objašnjavamo prva dva, je li? da? Stoga odmah prelazimo na world circuit u kome birate takmičara i njegovu opremu. Izbor je, normalno, sužen u početku, ali kada se malo pokažete i dokažete, biće svega.

Kao izbor imate race i show off. Ovaj drugi izbor, "razmetanje" - kako bismo ga lagano preveli na srpski, vam zadaje određeni broj poena koje morate sakupiti do "niz brdo pa se vi lomite da "nabucate" dovoljno poenića. Meni je mnogo interesantniji mod race. U pitanju je dobro poznata postavka "ko pre, taj je bolji", ali uz obavezno izvođenje trikova. Zašto, pitate se vi? Pa, na desnoj strani ekrana postoji jedna skala koja se zove tricky bar, koja ima višestruku ulogu. Evo, na primer, jurite se vi niz padinu, trkate se,

ovo obična snowboard igra. Ovo vam je SSX. Drugim rečima, nešto mnogo, mnogo bolje. Ako već moramo da je klasifikujemo, jeste ovo snowboard, ali u pitanju je jako efektan i efikasan "mikz" bordovanja i trkova, kakav još niste (a ni ja do sada) imali prilike da probate. A kada još ovome dodamo malo od ponekih različitih igara (npr. Wipeout ludovanja, samo u suptilnijoj varijanti), pa malo "nabodi pa vodi" fajterskog stila i zrnice nečega što je

SSX Tricky  
Izdavač: EA  
Sistem: NTSC  
Žanr: Sportska simulacija

PS2  
May 2000

je li, i u mislima vam je samo jedno - pobjeda. Da biste pobedili, potrebno je da se što brže strmeknete, pa logično posežete za dugmetom za koje ste baš malopre videli da kaže boost. I šta? Jedan 'ladnokrvan glas vam kaže ovako: "Tricks equals boost" ili "No tricks, no boost". Sad, vi mlade generacije bi trebalo da jako brzo kontaktate te strane jezike pa vam prevod možda i ne treba, ali bilo kako bilo, otprilike to znači nešto kao "nema trikova, nema kukuruza" ili busta, kako vam se više sviđa. Znači da biste mogli da koristite bust, prvo morate napraviti nekoliko trikova da biste napunili gorepomenuti tricky bar, a onda ga trošite na bust ili ubrzanje ili turbo, kako vam drago. Same trikove izvodite uz pomoć L i R dugmića, a ako želite da naučite svaki trik pojedinačno, možete i to u posebnom modu koji će



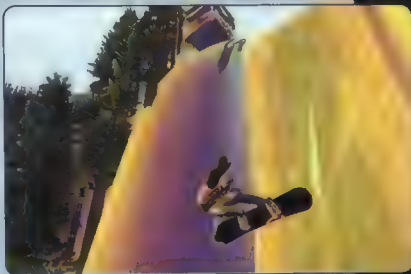
vam čak i pokazati kako se koji trik izvodi. Osnovni trikovi su podeljeni u grupe, tako da kada ih naučite grupu po grupu, vi ih lepo primenite u trci, a time naravno otključavate neke nove opcije. Još jedan način da dopunite tricky bar jeste da "pokrijate" nekog od protivnika (desna "analogija") što opet donosi jednu ekstra kul mogućnost - uber trik. Ili sve trik, ako i za to hoćete prevod. Kako izve-



sti uber trik? U određenom vremenu morate naći dovoljno visoku skakaonicu i izvršiti trik koji vam je naznačen u donjem delu ekrana. Ovo izgleda dosta sjajno. Ali, morate biti pažljivi kada krenete sa "nabađanjem" jer postoji jedna stvar koja se zove aggression level, a odnosi se na to da protivnici pamte svaki "pokrij", pa možete doći u neprijatnu situaciju da vas protivnici "ne zavole", te cela ova priča počne da liči na man hunt (e moji Englezi, lov na čoveka), a ne na trku. A ako ste baš



toliko vešti pa uspete da ponovite ovu prijavu igru pet puta u jednoj trci, pruža vam se prilika da izvedete super trik koji je još luđi od uber trika (narürlich, her Weiss). U samoj vožnji imate višestruke izbore putanje kojom ćete se kretati, a posebno ukoliko uočite SSX znak - to vam je sigurno prečica. Što je brzo, to je i kuso, kaže naš narod, pa su i te prečice poprilično divlje, na primer, možete da izletite u publiku, da vozite po gelenderima (ja ih tako zovem,



a vi možete i grndovi i frendovi i bendovi...), ali to se valjda i traži? Takođe, morate pripaziti na trag koji u snegu ostavljaju borderi pred vama (fora koju ste već čuli na prenosima skijaških zimskih dešavanja - kasniji takmičari voze po mnogo lošijoj stazi), jer ukoliko "utrčite" u isti, može vas izbaciti iz putanje.

Pored svih ovih novosti, tu su i one standardne opcije kao što je podešavanje uglova kamere. Normalno, kao i uvek, nakorisniji je onaj najdalji jer je najpregledniji, ali je i najmanje atraktivan.

Posle trke kreću highlights-i iz trke, nova fora primenjena i u Evolution-u Pro. Radi se, naime, o najzanimljivijim deta-



ljima, koje možete videti ponovo na ogromnom projekcionom ekranu na finišu trke. Tu je ponekad i svađa sa nekim od nezadovoljnih protivnika ili, bolje rečeno, iskusno kuliranje nekog od "nervoznih"

Ako niste igrali prvi deo, a velika većina vas nije, toplo preporučujem igru, posebno onima, koji, eto, silom prilika ne idu na zimovanje - sigurno će se osećati kao da su bili na planini ■

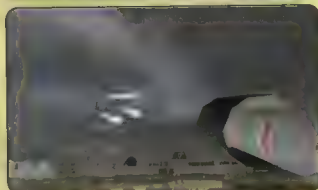


Miljan Lakić

# JAMES BOND

## agent under fire

Jamesbond je stigao.



Još jedna igra od EA games-a. Opet moram malo da frljam o prošlim danima kada sam se prvi put susreo sa Electronic Arts-om. Igra beše za Commodore 64, igra kojoj zaborava nema, makar dok ja budem imao glasa u medijima. One on one. Joj, kakva je to igra bila, još joj ravne nema. Basket jedan na jedan. A pre igre je stajao logo EA sav u nekim linijicama. Beše to tada mala skromna firmica, a sada c,c,c, gigant, opasni su ti momci koji su vodili firmu sve ovo vreme, namlatile su se parice pa se sada kupuju ličnice i još koješta. A sad, kad već imaju licencu, što ne bi napravili igru po toj licenci, pa još i kad bi valjalo, ih... E, tako, stiže nam agent Bond na dvojku. I, kako nam se čini debi?

Prvo, igru sam počeo da igram bez ikakvog predznanja (dakle kao običan igrač) tj. nisam se prethodno o igri informisao preko Interneta i ustanovio da ću najverovatnije i u buduću tako raditi. Zašto? Zato da ne bih sebi kvario prvi utisak, a posebno da ne bih sebi uskratilo iznenađenja koja me očekuju u igri. Kad pročitam na Internetu da je igra takva i takva (loša ili dobra, svedjedno), pristupam igri sa predrasudama. Kao kad podete u bioskop da gledate film jer vam je prethodno neko isti dobro ishvalio i onda ustanovite da film nije ni za šta. A tek ako vam neko kaže glavnu foru u filmu! To je za instant smrtnu presudu i izvršenje iste u još kraćem roku.

I, igram ja igru, odmah kažem sebi: "Ah, dobro, klasičan FPS, da vidimo šta sve nudi?". Kad ono, posle prvog nivoa - iznenađenje. Drugi nivo je i dalje pucačina, ali klasični rail-shooter. To je onaj tip igre gde je kretanje lika kojim upravljate (rekurzivna logika) unapred određeno, a vaše je da napucavate negativce uz pomoć nišana. Kako se to u stvarni odigrava? Molto simpatico "agentkinja", poslovna saradnica Zo Noćna Senka (ili Zoe Nightshade), upravlja vozilom za koje se meni čini da je poimence serija 5 Bayerische Motor Werken proizvođača (jeste, to je puno ime koje stoji iza skraćenice BMW), i to u vrlo ljutom maniru. Elem, njeno je da vozi, a James-ovo da iznapucava prgonitelje uz ohrabrujući povik: "Hajde, dete, nek' lete raketel". "I tako do kraja nivoa." Sledeći nivo...

### O5 Iznenađenje

Znači, da je ovaj nivo napravljen kao zasebna igra, niko ne bi mogao ni reći da prigrvori kvalitetu igre zasnovane na samo jednom delu ove igre. Reč je o potpuno "neovisnom" od prethodna dva dela nivou jer više nema pogleda iz prvog lica niti cica vozača, već nam je na raspolaganju super automobil model DB5 od svemogućnog proizvođača Astona Martina (neko bi možda pomislio da sam ja veliki ljubitelj Astona Martina na osnovu prethodne rečenice, heh). Istim treba upravljati, recimo, ekstremno, dok bi najbliže poredjenje bilo sa Twisted Metal ili Vigilante 8 serijalom. Za vas koji ne znate, u pitanju su surovo-brutalno-nemilosrdno-lomiljački auto ratovi do zadnje kapi benzina. Ili poslednjeg metka ili rakete ili neke Q smicalice, i pošto ja ne volim da mi neko pokvari iznenađenje evo upozorenja - nemojte čitati sledeću rečenicu ako želite da sačuvate nešto za sebe. A vi kojima je svedjedno moguće je čak upravljati i TENKOMI "Ma nek' živ k'o gde 'oćel". E, pošto sam ispucao sva iznenađenja, da pređemo na tehnički pregled igre.



Ime: James Bond  
Izdavač: EA  
Sistem: NTSC  
Žanr: Akcija

PS2  
PlayStation 2





### FPS mod

Ovaj mod igre je već hiljadu puta (ili već ko zna koliko) videti i, nažalost, ne donosi ništa novo. Štaviše, možemo mu samo naći gomilu zamerki, počevši od kontrola. Stvarno ne znam ko je od autora igre odgovoran za komande, ali taj očigledno do sada nije igrao FPS igre na joypad-u. Jer još od Quake II postoji jedan, dosta logičan, raspored dugmića na kojem je samo trebalo poraditi u smislu da se na postojeći koncept samo dodaju nove komande. Prvi put od kako igram igre na konzolama, susrećem se sa konfiguracijom dugmića gde krstić ne služi kretanju lika već za promenu oružja.

Znači, ocena za upravljanje - loša. Može se reći - kontrole potpuno raštimovane. Kao kad biste uzeli da vozite auto sa volanom na desnoj strani. Ali zato za kvalitet grafike i doziranje priče imamo samo pohvale. Trodimenzionalni modeli likova, a posebno glave, su vrhunskog kvaliteta. Ovakvo nešto ni na najmoćnijim PC-jima ne postoji. A tek facijalna animacija. Šta reći - limarija u fabričkom stanju tj. SUAI!

u vozilu za svih 360 stepeni, a čak postoji i komanda kojom se okreće za 180. Dosta je napetije kada svaki čas mora da se okreće da bi video ko ga napucava

### Aston Martin mod

Primitićete da ovaj mod nisam nazvao po radnji, već po nadnaravnom vozilu kojim upravljate. Mislim, naravno, na već pominjani Aston. Osim što postoji određeni cilj u sva-



koj misliji i osim što ste non-stop u frči, ne možete da ne primetite koliko uverljivo izgleda ovaj mod. Eh, da postoji ovo čudo u nekoj od klasičnih car combat (ne i wombat) simulacija...

### Rail Shooter mod

Šteta što ovaj mod nije dobio više prostora u špijlu igre. U ovom modu takođe nema ničeg posebno novog, ali sve funkcioniše kao automatski menjač, znači glatko. E da bi bilo dato malo

kickdown efekta, ipak postoji jedna novina. Pošto je upravljanje prepušteno vozaču, dozvoljeno-mu-je-da-ubije može da se okreće



### Multi Player mod

I još ovo. Sve vreme dok pišem tekst razmišljam kakvu ocenu dati ovom igri. Bazični mod igranja je dosta truo, rail shooter dobar. Aston izuzetan, multi player, pa, za njega nemam reći. Toliko. Ovdje smo u šestom stepenu prenosa, to vam je ono za brzine preko 250 kmh.■





Satori Jo

# Frogger THE Great Quest



Frogger je u devedesetih ponovo postao bitan, barem ako je sudeći po prodaji. Dve PlayStation inkarnacije su prodate toliko dobro da su među najprodavanijim igrama za ovu konzolu u Americi ikada. Najverovatniji razlog je da su roditelji, koji inače i kupuju igre svojoj deci, setivši se igre iz svog detinjstva želeli da svojoj deci

prenesu čaroliju. Ako je prva igra bila puko postavljanje arkadnog hita iz osamdesetih u tri dimenzije, druga je malo zakomplikovala stvari i uvela nivoe sličnije platformskoj igri nego nečemu što svoj početak ima u arkadama osamdesetih.

Koji god da je razlog dobre prodaje igara koje definitivno to nisu svojim kvalitetom zaslužile, ostaje činjenica da je Frogger isplativ. Tako je prava za igre kupio moćni Konami i tako dobijamo The Great Quest za Playstation 2. Eh, samo da nismo

Bilo jednom jedno drvo u šumi. Stajalo je tako, skupljajući vlagu iz tla i sunce sa neba i raslo. Godinama je tako raslo dok jednog dana ne dodoše mašine i posekoše ga. Drvo je završilo u fabrici gde je prerađeno u hartiju. Ta hartija je ovaj časopis koji držite u rukama. Kamo sreće da se to nije dogodilo i da je drvo nastavilo da pročišćava vazduh. Jer, zasigurno, nema opravdanja da se za ovakav jedan softverski otpadak troši jedno drvo i hartija od njega nastala. Neverovatno je da je igru (suviše jaka reč za nešto što ni u kom slučaju ne treba da nosi ovu imenicu) potpisao Konami jev američki tim. To je isti onaj Konami poznat po Metal Gear-u, Silent Hill-u i ostalim fantastičnim igrama. U slučaju Frogger-a, čak bi i savsim prosečna igra bila dovoljna. Ali ovako nisko nisam verovao da se može pasti

Frogger, jadan, počinje tako što čuje neku decu da pričaju kako je princeza poljubila žabu pa se ona premetnula u princa. Tako je Frogger odlučio da otkrije princa u sebi i krenuo da nađe princezu. Lepo i krasno, ali se to pretvara u platformsku igru u kojoj komande

uopšte ne funkcionišu, u kojoj kamera ne prati glavnog junaka već je samo uvek na istoj udaljenosti od njega, u kojoj, da biste pili-vali, morate da pritisnete tri tastera razbacana na sve strane po Dual Shock 2 džojpedu. Pretvara se u platformsku igru u kojoj, čak i kada stojite pored platforme, na nju možete da skočite, ako imate sreće, tek posle desetak pokušaja. Ova igra nije loša platformska igra.



Ona, prvo, nije igra uopšte, a još manje je platforma. Da bi ponela oznaku igre, ona mora da omogući čoveku da provede vreme u ign, a ne u frustraciji, a to se ne dešava

Grafika je urađena kako-tako. Poligoni su veliki i ponegde lepo nacrtani, voda je pravo iz Playstation doba, a sam junak je prosečno animiran. Sve ukupno, sve predstavljeno ovde je moguće bilo na PS-u, ali to ne bi bilo presudno da postoji igra. Ali nije, nažalost, nema. Treba pomenuti da, uz sve rečeno, glasovi junaka veoma iritiraju jakim seljačkim američkim naglasom i to ne šaljivo upotrebljenim Dodoše, to je samo trešnjava na vrhu torte od blata

Ni slučajno nemojte pogrešiti da ovo šta god to bilo, stavite u svoj PS2

Čini mi se da jadni crni toster to neće preživeti ■



zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
2.0	1.0	0.5	1.0



Frogger: The Great Quest  
Indiviz: Konami  
NTSC  
Playstation 2  
Platforma

# MO

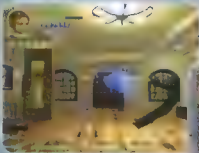
Miroslav Đorđević



Kao i svakog meseca, tako sam i ovog, pregledajući igre u redakciji, pao u dilemu za šta da se odlučim, to jest koje od prisutnih naslova da opišem. Gledam ja, gledam, kad tamo sve neke vožnje, pa slagalice, ma daj, čoveče, hoću nešto originalno, kad ono, kao plamičak u potpunom mraku, među mnoštvom omota sa čikicama i kolima, pojavi se jedan sa gdicom Pamelom Anderson

lično (sa sve pucom i tamnim cvikama). Životinjskim urlikom sam diskretno stavio do znanja prisutnima u redakciji da je ta igra moja, bez obzira na to što mi je kolega Lakić prijateljski govorio kako je igra trulež - uzaludno. Doletim kući, upalim Sony i još gorim životinjskim urlikom pokažem svetu koliko mi je žao što nisam uzeo nekog od tih čikica umesto ovog čuda. No, šta ćeš, umesto da slušam iskustvenog od sebe, ja reagujem bezopletno (Ne sekiraj se lepi, ima vremena - još si mladi prim. M.L.). Razloge mog nerviranja ćete shvatiti ukoliko tekst pročitate do kraja. Pa, da počnem.

Mnogo, ali zaista mnogo puta smo do sada bili u prilici da igramo igre u kojima je cilj pritisnuti tastere na kontroleru onim redosledom kojim je to ispisano na ekranu kako bismo ostvarili nekakav cilj. Ovo ste izvodili uz pomoć dance podjuma u igrama plesa, mnogim muzičkim igrama, kao i u mnogim podmodovima igara kao što je Asteriks i Obeliks i sl. Nekima od pomenutih igara je pomenuti interfejs sasvim dobro stajao, dok je, s druge strane, u nekim igrama svo to papagajsko ponavljanje poteza postalo iscrpljujuće, kao što je slučaj sa VIP-om, igrom koja je sada pred nama. U pitanju je ostvarenje radeno po istoimenoj seriji sa gorepomenutom, u najmanju ruku seks bombom, Pamelom Anderson. Odrediti žanr ove igre je izuzetno teško jer nju čini izvestan broj podigara različitog tipa od kojih dominira onaj u kome vam je cilj da u određenom trenutku pritisnete ta-



ster sa ekrana, posle čega će Pam svojom tašnom izvesti nekakvo čudo od udarca koji će patosirati i pet-šest protivnika istovremeno. Druga, veoma česta, mini igra je ona u kojoj treba, pucajući iz prvog lica, najjednostavnije moguće - pomeranjem kursora i pritiskom X, poslati te iste negativce u večna lovišta. Posle veoma kratkog igranja u na prvi pogled solidnoj igri, javlja se strahovita dosada jer se sve to (jedno isto, jedno isto, jedno isto...) ponavlja u nedogled i prosto tera igrača da prekine sa igranjem. To je otprilike ceo sadržaj igranja, s tim što će vam posle dosta dugog vremena (što ne preporučujem - nezdruvo je za mozak), postati dostupne još neke, podjednako stupide mini igre.

Iluizetno je velika mana igre inverzno kretanje nišana u modu sa puca- nju (vi stisnete levo - on ode desno, vi gore - on dole), za koji je potrebno navikavanje jer je u poslednje vreme iz igara izbačen ovaj inače glupav način upravljanja kursorom (u ovom slučaju nišana). Grafika je, kao i muzika, da ne grešim dušu, sasvim u redu, ali nikako ne može da popravi celokupan loš utisak.

Ne znam, možda neko stvarno i pronađe nešto što bi mu se (hmm, sem omota, naravno) u ovoj igri dopalo, ali ja stvarno mislim da je u pitanju samo još jedna bezvezna komercijala koja zaslužuje da je samo sa prezimom pogledate dok kupujete, recimo, Alone In The Dark ili neki drugi noviji hit za, nažalost, umirući PlayStation.

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
3.5	4.0	2.5	2.0

50%

1 igrac

Ubi Soft  
PAL  
Zano



boNus



# TVOJA DNEVNA DOZA TRIKOVA

PC  
CD-ROM

Pool of Radiance: Ruins of  
Tilverton, The Bard's Tale, The  
Hunter 5, Tracking Trophies,  
Captures, Aard

GO

Clash: Fairy Tale FreekDown, F-Zero  
Diddy, Golden Run, Road Champ  
Advance Wars, Bomberman

NINTENDO

Dreamcast

1

## NAGRADNA IGRA

meni. Pritiskom na taster zvezdica i odgo-

potencijalni dobitnici jedne od

ADVANCE, SONY PLAYSTATION ONE, MOBILNI TELEFONI i mnoge

1 NAGRADNA IGRA

abc 2 TRIKOVI I ŠIFRE

def 3 VESTI

4 IGRA NEDELJE

Sve vaše predloge, sugestije, igre za koje

pobednik@eunet.yu

PlayStation 2

# 041-20-20-20

# Pobednik DOBITNICI

## Glavne nagrade

LVI kolo	LVII kolo	LVIII kolo	LIX kolo
<b>Sony PS One</b> Kovačević Bogdan, Siniša; Beograd  	<b>Sony PS One</b> Trajković Jovana, Branislav; Beograd  	<b>Sony PS One</b> Dikić Aleksandar, Toma; Obrenovac  	<b>Sony PlayStation</b> Tačić Vladan, Jadran; Subotica  
<b>Game Boy Advance</b> Nikodijević Nemanja, Aleksandar; Smederevska Palanka  	<b>Game Boy Advance</b> Zoranović Vladimir, Mladen; Novi Sad  	<b>Game Boy Advance</b> Berendić Bojan, Vojin; Beograd  	<b>Game Boy Advance</b> Maričić Marko, Nedeljko; Obrenovac  
<b>Mobilni telefon</b> Stevanović Dejan, Slađan; Sr. Mitrova  	<b>Mobilni telefon</b> Laudat Đorđe, Aleksandar; Zemun  	<b>Mobilni telefon</b> Arbinja Vlada, Predrag; Pančevo  	<b>Volan</b> Poležević Dušan, Zoran; Šabac  
<b>Pipi Max</b> Mujagić Nenad, Ismet; Zrenjanin  	<b>Pipi Max</b> Milovanović Milan, Milorad; Kruševac  	<b>Mini Classic</b> 1. Šikan Strahinja, Milorad; Bečež 2. Oljača Dušan, Milan; Beograd  	<b>Mini Classic</b> Milovanović Dragoljub, Ivica; Kraljevo  
<b>Mini Classic</b> Milinkov Kristina, Dragomir; Bačko Petrovo Selo  	<b>Mini Classic</b> Mišić Dejan, Dragiša; Srednjevo  	<b>Tastatura</b> 1. Kostić Milan, Blagoje; Vranje 2. Žarkov Petar, Poljak; Futog 3. Mušić Miloš, Dušan, Šabac 4. Todorović Todor, Dejan; Smederevo  	

### Spisak dobitnika opcije pod brojem 4 nedeljnih nagrada po 10 diskova

- Bojović Aleksandra, Aleksandar; Stara Pazova
- Pandurić Vladimir, Dejan; Kragujevac
- Jakićević Katarina, Milan; Kragujevac
- Andrić Bojana, Zoran; Aleksandrovac
- Ban Vladimir, Miroslav; Starčevo
- Nonković Nemanja, Predrag; Beograd
- Janković Mladen, Vlastimir; Beograd
- Lanasikma Mladen; Novi Sad
- Bajić Nikola, Milan; Barić-Beograd
- Babić Borko, Branislav; Kikinda
- Ivanović Vukašin; Beograd
- Rosić Ivana, Miodrag; Kluži
- Petrović Miroslav, Perica; Smederevo
- Feljić Šefket, Iljasa; Preševo
- Ristić Aca, Svetislav; Beograd
- Stevanović Teodora, Predrag; Zemun Polje
- Budimirović Dragana, Branko; Platičevo 64
- Zec Iljija, Milorad; 21422 Mladenovo
- Pavković Milan, Nikola; Novi Sad
- Grahovac Jana, Dragan; Beograd



- Mađar Đerđ, Đerđ; Škovinovac
- Kontić Zlatko; Rakovica
- Tinović Draško; Požarevac
- Živojinović Nikola, Zoran; Resnik-Beograd
- Aranj Janoš 6, Zrenjanin
- Aleksić Milan, Nebojša; Zrenjanin
- Nikolić Bojan, Zoran; Bajina Bašta
- Budimirović Branko; Platičevo
- Jerdžinićević Milanka, Dragoljub; Beograd
- Đukić Nemanja; Beograd
- Novaković Dejan, Živoslav; Branovo-Smederevo
- Pavlić Irena, Slobodan; Svilajnac
- Krešović Dušica, Buba; Blace
- Novaković David, Duško; Beograd
- Novaković David, Duško; Beograd
- Ninčević Marija, Veselin; Požarevac
- Bogdanović Miloš, Dobrica; Brzi Brod
- Jovović Olivera, Miroslav; Beograd
- Radomirović Luka; Užice
- Murarević Damjan, Dragiša; Šenje



#### LVI kolo

- Diskovi:
- Stanković Branko, Zemun
  - Ilić Dragan, Miroslav; Nova Pazova
  - Seratozlogov Boris, Boško; Ruma
  - Petrović Denis, Milorad; Salas
  - Radaković Miloš, Milan; Smederevo
  - Vlahović Nebojša, Petar; Šabac
  - Savić Danijela, Radoslav; Beograd
  - Trajković Ana, Branislav; Beograd
  - Nikolić Zoran, Dragoljub; Knjaževac
  - Živković Marija, Miroslav; Sm. Palanka

#### LVII kolo

- Diskovi:
- Plavčić Marija, Srboljub; Loznica
  - Marinović Aleksandar, Đurica; 2. oktobar
  - Radovanović Marko, Živković; Beograd
  - Mitrović Ivana, Renato; Beograd
  - Šćepanović Aleksa, Zoran; Beograd
  - Velikonjić Filip, Velibor; Beograd
  - Drožić Miroslav, Ljubša; Šabac
  - Pavlović Aleksandar, Slobodan; Loznica
  - Simić Stefan, Vladimir; Beograd
  - Borčić Ivan, Jakša; Sombor

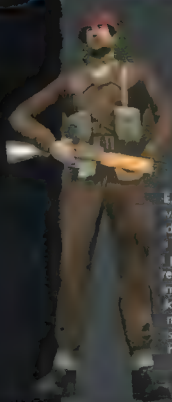


#### LVIII kolo

- Diskovi:
- Antić Slobodan, Branko; Osečina
  - Subotić Stefan, Anri; Novi Beograd
  - Živić Darko, Goran; Šumovo
  - Avramov Zoran, Žarko; Bečež
  - Gajić Ognjen, Vojislav; Temerin
  - Volčić Mile, Ljubomir; Rusko Selo
  - Maric Miloš, Zoran; Vranje
  - Gojković Milica, Milomir; Beograd
  - Milojković Nikola, Miroslav; Niš
  - Živanović Stefan, Nikola; Lazarevac

#### LIX kolo

- Diskovi:
- Ilinčić Marko, Stojan; Beograd
  - Stojković Bora, Vladimir; Beograd
  - Ilić Dragan, Svetislav; Nova Pazova
  - Četković Nikola, Milan; Vranjinci
  - Jević Staviša, Dragan; Kosovska Gračanica
  - Ilić Stefan, Radičević; Kosovska Gračanica
  - Todorović Olivera, Miloš; Požarevac
  - Kovačević Miloš, Milan; Novi Sad
  - Lončarski Olivera, Sredoje; Melenci
  - Privaležnik Nikica, Borivoje; Valjevo



E, a kada se setim da sam vam obećavao da ću sudove da perem, prašinu da pajem, usisavam, gotovim zimnicu, potapam kupus, ručno perem veš i nbam sanitarije, samo da mi NE DAVJETE ovakve igre, ali, NEEEEEE, uredništvo je preko noći razvilo sebi svojstven smisao za humor, tako da ZNAM da nekog sedi na svom PRE-STOLU u ovom momentu i gleda me (preko svoje satijunske kamere)

nedoba, u tri sata ujutru (koliko je u ovom momentu, ali rokovi **MORAJU** da se is-

[illegible][illegible][illegible]

zbog pomanjkanja osnovnih

## Hidden and Dangerous

**izdavač: Take 2**

Siirem: WTS

FPS

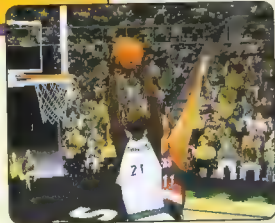
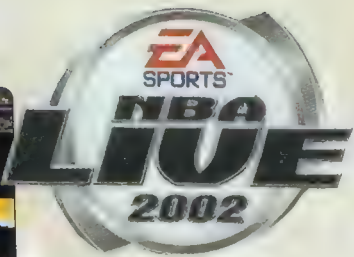








Igor Simić



NBA Live 2002 PS 1 i 2 Igor Simić  
Pa, dragi prijatelji, eto mene ponovo. Možda ste se malo i uželeli starog dobrog Simića, a možda ste se već navikli na sjajne opise dragih kolega koje su kao prave lafcine, bez mnogo gundanja, odradile i moj posao (sve to, naravno, ima i finansijsku podlogu!). Bilo kako bilo, ponovo odlična sportska igra, i ponovo JA pišem opis, i zbog toga mi je veoma drago, a zatim ubacujem igru NBA Live 2002 u "Sondžu" i - posle puno, puno vremena, prijatno se iznenadjujem odličnim introom u kome su sjajni potezi NBA asova, od kojih svakako treba izdvojiti "ludu" trojku Ajversona, zatim čuveni Leg-through Jam Vinsa Kartera i sjajnu Alley-oop akciju Lejkera (nisam siguran u protagoniste, ali mislim da su u pitanju Bryant i Horry). Intro je vredan pažnje i dostojan igre koju predstavlja, što mi je postalo jasno kada sam video potpuno isti intro u verziji za PS2, ali o tome ćemo malo kasnije.

U Main Menu-u čeka vas još pozitivnih iznenađenja jer su tu Practice (nije se tako često pojavljivao u ovakvim igrama

za PS 1), 3 Point Shootout koji je veoma malo unapređen, ali izuzetno mi je drago što je postao standardna opcija u NBA Live-u, NBA Draft (mislim da

nema potrebe objašnjavati onima koji znaju princip Draft-a) gde možete sastaviti ekipu po sistemu kom opanci Tom i Džeri (ali ne Steckhouse ha, ha, ha). Kao opcije koje treba izdvojiti i pohvaliti tu su NBA Live Challenge - mod u kome ostvarujete postavljene zadatke (hmm, kada bolje razmislim, moje partije sa Jerom oduvek su imale ovakvu dimenziju), a to će pasioniranim igračima plat-

forni i RPG-ova omogućiti da uživaju u ovom basketu na sasvim novi način. Cilj je preći nivo (u ovom slučaju pobediti sa 10 poena razlike, lupiti 5 "banana", napraviti više od 10 asistencija), a sada ste u ulozi košarkaškog tima! Sjajno, sjajno, sjajno!!! A na samom kraju, treba apostrofirati opciju Michael Jordan i 1 on 1 gde

ćete se po prvi put posle Commodore-a i igre One on One (kakva dobra igra!!!) koja je proizvedena negde 1989, moći da uživate u čarolijama basketu koje izvodite veliki mag i božanstvo košarke (da nije bilo Vilita Čemberlena i Oskara Robertsona, verovatno i THE BEST!) - Michael Jordan. Po prvi put, zajedno sa svim igračima, potpuno ravnopravno, pojavljuje se Mr. Leteći, sa slikom, pravim podacima i imenom! Koliko li je samo para EA Sports morao

da uloži u ovaj projekat?! Verovatno je ovo razlog što pre introa na uvodnom skrinu, relativno krupno i na mestu na kome se inače ne nalazi, piše - All rights reserved. One on One basket je sasvim dobar: tu je trener, klupica, dvoršte i kasetofon sa kojeg se čuje simpatična muzika karakteristična za "hood" u kome žive crnci. Sama akcija je, u stvari, i najbolji način da uvežbate pokrete, šut i visprenost u kontakt igri koja će vam biti neophodna da biste ovu igru savladali do kraja. Naravno, za sve one koji nisu nikada igrali Streetball (verujem da ih u Jugi nema baš puno) pre početka su tu pravila i izbor igrača - pobediti M.J.-a na All-Star ili Supa-Star nivou je jako mukotrpno i poprilično neostvarljiv zadatak, ali eto još jednog izazova za sve one koji, kao i ja, misle da je u pitanju samo "glupa" mašina - čik pobedite Michael-a! Naravno, tu su i Exhibition i Season



NBA Live 2002

EA  
NTSC  
Sport





modovi, a sve što bi možda trebalo izdvojiti kao bitnu karakteristiku svih gorepomenutih modova jeste pomalo "kockasta" grafika i najbolje urađeni pokreti u košarkaškim simulacijama koje nisu za konzole novih generacija (Dreamcast, PS 2, Gamecube i X-Box)

## A SADA, SPEKTAKL !

A onda sam dobio zadatak da opišem igru NBA Live 2002 za PS 2 i sve one stvari za koje sam u životu mislio da su važne i lagano planirao da ih odgradim nestale su u samo jednoj želji - hoću svoj PS 2! Bilo je i ranije do-



brih igara, tu i tamo poneka vredna toga da poželim nešto što košta 700 DM (ne znam da li će cena biti validna zbog prelazka na "novu" valutu - EVRO) i tu su se snovi uglavnom završavali surovom činjenicom da jednostavno NEMAM novca. NBA Live 2002 je, eto, promenio moje mišljenje i pokazao mi da se vrhunska uživanja plaćaju i da mooram da imam PS 2 i ovu igru, moram, mooram!!! Šta drugo da vam kažem osim da je igra NAJBOLJA od svih koje sam do sada imao prilike da igrati (dobro, sad GTA 3 nije isti žanr)! Pokreti igrača su skoro savršeni. Grafika, grafika je toliko dobra da sam primetio da igračima nedostaju majke!!! Jednostavno, modeli igrača, njihovo ponašanje u igri, a i u prekidima (svađanje sa protivničkim igračima, sudijom, reakcije na pogodoeno ili promašeno slobodno bacanje ili šut) su skoro besprekorni. Ja-ko mi je žao što se NBA 2K2 na tronu za-

držao tako kratko, ali novi kralj je stigao i svoje mesto će sigurno zauzeti! Pogledajte samo frizure igrača, bradu, tetovaže, reklame, publiku, sudije ... nešto što bi definitivno trebalo probati, pa da onda zajedno sumiramo utiske, jer ovako sam ja u ogromnoj prednosti i vama ne mogu da dočaram koliko je igra dobra. Naravno, i NBA Live 2002 ima svoje nedostatke, ali oni su sada svedeni na to da na klupi za rezervne igrače nema peškira i temerki i da se trener ekipe ne vidi u timeout-u - uopšte ponašanje ekipe u timeout-ima mi se ne dopada.

Konačno se EA Sports doseglo da utakmicu prikaže iz Up court ugla kamere koji sam do sada morao da proizvedem upravljajući kamerom. Pored ovog tu su još 4 ugla iz kojih možete igrati, ali ovaj će vam biti sasvim dovoljan za uživanje. Al protivnika je na najvišem nivou i na Super Star nivou igrači se ponašaju identično svojim osobinama u stvarnosti -

Garnet "kuca", Ajverson nemilosrdno troši lopte uništavajući i sebe i protivnika, Šek se gura u reketu, Kobe šutira i pogađa iz najneverovatnijih pozicija ... Ma prava pravcata NBA utakmica

Po prvi put u istoriji igranja košarkaških simulacija moguće je igrati tzv. inteligentnu odbranu jer ako stojite između igrača i lopte gotovo sigurno ćete je oduzeti u slučaju da se playmaker odluču za pas, ali čuvajte se Alley oop-ova, jer ako je igrač u reketu ili blizu koša, treba ući u duel, bez obzira na to da li će sudija odreagovati na blokiranje protivničkog kreta-

nja faulom, faulom u napadu (ako se baš dobro nasmestite) ili nikako. Za kraj, moram da izdvojim "bananu" koju sam, igrajući odbranu sa Webber-om, lupio Bryant-u ... nešto najlepše što mi se desilo dok sam igrao košarku na konzolama ili kompjuteru. Odlična igra koja će biti "kriva" za mnogo kupljenih konzola i mnogo sati provedenih pred ekranom uz vaše NBA ljubimce NBA Live 2002!!!



zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
4.5	5.0	5.0	5.0





## A photograph of a boat on a river, with a dense line of trees on the opposite bank. The image is somewhat blurry and has a vintage feel. The boat is in the foreground, and the trees are in the background. The water is calm, and the sky is visible above the trees.



zvuk	grafika	igrivost	animacija
			
2.0	3.0	3.5	5.0

Ime: **iCabela's Big Game Hunter**  
 Izdavač: **Activision**  
 Sistem: **NTSC**  
 Žanr: **Simulacija lova**



# CUBIX

## ROBOTS FOR EVERYONE

Miloš Marković



...dodu nove igre u redakciju, urednik sa osmehom one budavijim naslovom ostavi meni. Ako u imenu igre neka što pri izgovoru zvuči čudno, zna se - mali Miloš će je opisati. Verovali ili ne, urednik je ovog puta bio nemilosrdan i ovom ovde mučeniku koji u 3 ujutru pokušava opisati koji red ne bi li zaradio koji dinar dodelio čak četiri igre. Međutim, moj cenjeni kolega Miljan podsetio me je na situaciju koja se dogodila kada je stigla igra po imenu Bishi Bashi Specijal. Niko nije hteo ni da je pogleda jer je imala nikad gluplje ime, a ispade igra nikad igrivija. I tada niko nije želeo da prizna, ispod ovog naslova krije se jedna zaista kvalitetna i pažnje vredna igra.

### Šta se dešava u igri?

Ova igra predstavlja spoj Codemasters-ovog hita, Micro Mani-vožnje poput CTR. Smeštena je u budućnost, naravno. Nažalost, uprkos visokom datumu, okolina i same namene ne mogu da probude u igraču maštu, pa onda slo-vo možemo reći da su programeri preterali sa datu-Godina 2350, je prilično daleko, a s obzirom na da-tinje nivo razvijenosti, zamislite kako bi bilo kroz 350 go-dina. Dakle, krenimo sa opisom, ako prethodno napisane sedove ne želite da okaraktirujete kao "opis".

### Kako je sve počelo

Glavno. Da bi deca bila što bezbednija u surovom i promnom svetu, naučnici su napravili Cubix-e - robote zaštitnike i još dosta toga? Po povratku iz škole, deca su odelu da im je jako dosadno, te su odlučila da svoje Cubix-e pretvore u mala trkačka kola (sama konstrukcija robota podseća na transformera). Međutim, niko ne odobrava da se vozikaju unaokolo osim na jednom mestu. Programeri su ovde otkrili "rupu" i, da biste otvorili nove staze i krajeve, potrebno je da rešite problem u samom kraju (najposle, uloga je da služi zakonu) - mi se svode obično na rešavanje svakodnevnih problema sa kojima se možemo sresti u životu - požar ili snobračajna nesreća i slično.

### Međutim

Štaviše se dodatno komplikuju kada shvatite kakve su kon-trole u igri. Ako se sećate načina upravljanja u igri Micro Ma-nicks, onda zaboravite na bilo kakvu sličnost u ovom pogle-da. Naravno, u Codemasters-ovom hitu imate dugme za akce-lamaciju, dok ovde ono ne postoji. Začkoljica je u tome da jed-nom analognom palicom dajete gas (zapravo ne možemo reći da pre bi se moglo reći vući vozilo). Druga analogna pa-



lica služi za standardno pilotiranje vašim Cubix-om levo-de-sno. Naravno, ukoliko ste vešt igrač, poput Lazsice iz Miljano-ve škole, onda možete bez problema igrati i na jednoj palici. Ostale komande su apsolutno nepotrebne. U stvan, biće vam ponekad potrebno x za skok i kvadrat za iskorišćavanje nekog od brojnih power up-ova. Istih u igri ima malo, a cifra dostiže broj od samo sedam. Imate 4 za onesposobljavanje neprijate-lja koji je ispred vas, 2 za neprijatelje iza vas i jedan za sve oko sebe. Isti se mogu kupiti određen broj puta u jednom kru-gu, a kupovinom boljeg "prljažnika", možete ovaj broj bitno povećati.

### Kupovina

Svakom pobedom u trci dobijate pozamašnu sumu novca. Istu možete potrošiti na Upgrade vašeg robota. On se može unaprediti u nekoliko nivoa za 4 karakteristike. Najpre je po-trebno da vaš Cubix ima jak motor, što će mu obezbediti razvijanje veće brzine. Potom je potreban akcelerator, što će logično ubrzati potrebno vreme za razvijanje brzine od 0 do 100 milja na sat. Dalje je potrebno da vaš robot poseduje što veći kapacitet u koji će smestiti što veći broj power upova. I, na samom kraju - aerodinamičnost. Logično, što je aerodi-namičniji oblik, dobićete na brzini sve više i više. Programeri su ostavili dovoljno prostora da linearno unapređujete ro-bota i da ujedno otvarate nove staze.

### Sam finiše trke

Na samom kraju ne ostaje ni puno pro-tora za finu završnicu. Ukoliko ste roditelj deteta kome je najvažnije da je igra nova, onda mu kupite ovo ostvarenje jer će se stvarno uneti neke novine. Ko zna, možda i vi, kada umorni dođete iz škole ili sa po-sla, zasjednete uz ovu igru i provedete sa-te i sate.



zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
4.0	4.5	4.0	4.0



Cubix: Robots For Everyone

3DO NTSC

Verzija

Time

System

Završ

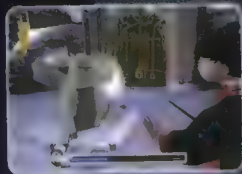


bo'nus

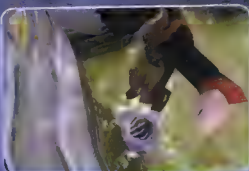


Satori Jo

# Harry Potter



Harry Potter je junakom. Ovakvi su veoma



Poter ostaje bez roditelja

gucava da se one nauče i koriste kasnije. Magije se uče na časovima. Upravljanje njima, van učionice. Mesta na kojima se konstituišu su jasno označena predmetima na koji će magija

van učionice. Mesta na kojima se konstituišu su jasno označena predmetima na koji će magija



kad pomisli da je sve izgubljeno, počinje da dobija čudna pisma, baš njemu namerenja. Ova pisma, koja pored pokušaja porođice u kojoj živi da ga onemogući da pismo primi, doprevaju do Harryja, imaju šta da mu kažu. Pismo je poziv da Hari postane



igra će igrača naučiti kako da upravlja Harryjem i njegovim sposobnostima



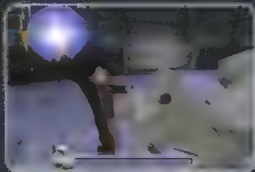
Ime: Harry Potter  
Izdavač: EA  
Sistem: PAL  
Žanr: Platforma





na, tako da komande ne predstavlja problem već čistu zabavu.

U nedoumici u vezi sa ovom igrom je bio kvidlič, čarobnjačka igra koja se igra na letećim metlama, ali i koja je u igri odlično izvedena. Kvidlič se igra kao letačka trka na tri nivoa gde moraš prolećeti kroz kolutove, prvo u zračnu snižu, male leteće lopte, zatim praćenju protivničkog igrača, pa na kraju pokušaju da se snižu uhvati.



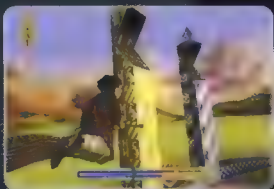
ne grafike na PS-u. Igra nije neverovatno ne radi sa grafikom, ali to nismo ni očekivali pa čak i kada je igra o čarobnjačkoj školi u pitanju. Ipak, bačene magije osvetljavaju delove prostorija kroz koje prolaze, a to ostavlja jako lep utisak. Generalno, sva grafika je vrlo solidna i istog je stila kroz celu igru.



U igri se nalaze zadaci iz prve i treće knjige serijala o Harryju Potteru i njegovim prijateljima. Od profesora Dumbledorea, upravitelja škole, i velikog čarobnjaka u stilu Gandalfa iz Tolkienovih romana, preko profesora Snapea u koga se može otkriti da je povezan sa tamnim, zlim čarobnjacima, pa do čarobnog diva od čoveka, Maggida, koji je kućar i najbolji prijatelj Harryja i njegovih drugova. Igra je vrlo zanimljiva, ali je u serijalu vrlo malo.

Govore skoro sav svoj tekst, očekivano, sa britanskim naglaskom.

Harry Potter igra, uprkos svim pesimističnim očekivanjima, ispala je veoma kvalitetan proizvod. Slično knjigama, i mlađi i stariji će u njoj veoma uživati, a to je najbolja preporuka koju ja za jednu igru mogu da dam. Požurite u Hogvarts jer se od vas očekuje da razrešite misteriju kamena mudrosti.



**PC / SONY**  
**PLAYSTATION**

**SONY PLAYSTATION**  
**PC ORIGINALI**  
**MIX 165**

**VELIKI IZBOR Mp3 CD-a !!!**

**70** din

**RAČUNARI I OPREMA**  
**na 12 i 24 rate**  
**PENTIUM III cena od 695.-**

Beograd, Milentija Popovića 32 b (preko puta Sava centra); tel: 011/ 311 2248, 063/ 539 390  
Milentija Popovića 32; tel: 064/ 13 727 13  
Zrenjanin 7. jula 16; tel: 023/ 580 360, 34 238  
katalog: [www.mkhardware.co.yu](http://www.mkhardware.co.yu)

# WEB MEN IN BLACK THE SERIES crashdown

živimo nezgodnogo, davo-  
ga. Oдавno se nisam ovoli-  
ko zlopatio, uzaludno ras-  
pao energiju i dragoceno živo-  
tvo vreme na ovakvu neozbilj-  
nost, nesim, da je ntaak sa-  
lavno pa i nekako, ali ovakva  
sebotiranje... ja ovo još  
doživleo nisam. Oda-  
vam bre ljudi ideja da mi  
date igru koja je predviđena za  
uzrast od 6 do 13? Pokušavate  
da budete duhoviti, zanimljivi, in-  
teresan-? Samo vi pokušajte,  
možda (ali MOŽDA) vam pade za rukom iz ke-  
z-na-kog pokušaja, a u međuvremenu, ja ću da se  
podsmevam vama, što iz leđa, što otvoreno - u  
oči, sa daleko većom količinom uspeha. **ALU  
BRE, OBALA - ZA DEEEECU DO 13 BREE!**  
Znam ja da sam nezreo i da izgledam mlađe

ko, posebno ka-  
da se zabrijem i pic-  
nem, ali AMAN.

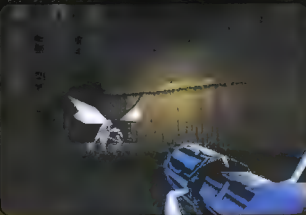
A ja se još u početku  
ponadao, video bal-  
van (ruku) koj drži  
oružje nalik fejeru,  
pa pomislio, "Vidi,  
vidi, jednom me  
braća NISU izdala,  
nego su mi omogućili  
da radim u okviru  
jednog od najomilje-  
nijih žanrova. Hvala  
im lepa braćo mojoj,  
sada neću ni pod re-  
zno kasniti se rokovi-  
ma i još ću se truditi da budem ekscentričan i zabavan!"  
A šta sad? Kako posle ovoga da ih shvatim ozbiljno, da li  
spoštujem svoja obećanja, da se PONAŠAM, da ne zameram  
tam i da se ne žalim? Nikako bre. Nego...

Radnja jedne čine izdajstva jednog od pripadnika orga-  
nizacije ljudi u crnom, koji uspeva da prebегne iz zatvora,  
ave u cilju amina i otimačine predsednika i polu-smešnog  
plana koji treba da omogući AFI (zlom bivšem agentu) vla-  
davstvu nad celim svetom. Tu su Džej ili Kaj da ga zaustave,  
a ja sam se upravo svetlo u postojanje zla u najslabijem  
obliku - filmbolna video-igra koja preči da inficira mladi  
dečji um i totalno ga izjeda. Ni glupliji imena, ni glupleg  
anizata, ni glupleg od mene kada sam prihvatio da opišem  
ovu igru. Ili prvi mah sam stvarno pomislio šta je u pitanju:

hard-kor pucačina iz prvog lica, kad ovaj, čine uspe-  
šnim životom nema, a kamoli sa pucačinom. Pojavi se mišić  
vanzemaljac, ti okine dva-triput, on se kao rasprine, a ti  
namike i brzine ni od korova. Tumaranja i bespo-  
zato ima u izobilju i ono se proteže na svih 30-ak nivoa ko-  
liko ih ovde ima. Mislim, po podatcima kojima raspolazim  
bi trebalo da ih ima toliko, jer, da budem iskren, pre bih  
pako 742 uzastopna hitca sebi u glavu, ili popio 6 dl fluide  
neznatne kiseline, samo da se lišim torture koju predstavljaju

30 nivoa (Kineska četvrt, vanzemaljski  
brod, glavni štab ljudi u crnom).

Svaki sledeći nivo je za nijansu kom-  
pleksniji od prethodnog, a sve se  
svodi na tumaranje, pucanje u nea-  
traktivne vanzemaljce koji su veoma  
loše animirani i realizovani, te  
traženje poluga, prekidača i ni-sam-  
više ne-znam-čega-je-ri-mi-mozak-  
otkazuje, u cilju prolaska kroz još  
jedna od malopre zaključana vrata.  
Pravu oazu zanimljivosti i bastion in-



ilijaznostosti predstavlja stvarnost onako kako vam se  
za raspolaganju, od kojih je ubedljivo najgotoviji Net  
Cricket (bučni cvrčak, ako ste gledali film, ovog ču-  
se odmah setiti), oružje koje izgledom podseća na naličje  
eu iako po funkcionalnosti mnogo više podseća na dubok  
metni, dugotrajni raketobacač.

Što se tiče samog grafičkog izgleda igre, uzimajući u ob-  
ostale elemente igre i zanemarujući katastrofično-bragani  
gled neprijatelja, ostalo (ostalo?) i ne deluje TOliko lo-  
(KOJE bre ostalo???), deluje TRAGIČNO. Aje grafička i po-  
liko (iako to predstavlja "samo" 60% utiska), ali predstavlja  
ti... Pa baba-živana, legendarna publika gasova iz M.M.  
taiga može bolje da odmuzicira pušajući zapanjujuće-  
gasova (kao: "bepu" (kanta), varanje mišića, mišići, gaso-



Men in Black Crashdown  
Infogrames  
NTSC  
Pucacina



# Samo u

## BEA-SOFT -u



Zaboravite sve što ste do sada znali o kontrolerima. **FIRESTORM Upad** od svega što ste do sada videli, kako svojim "svemirskim izgledom", tako i maksimalnim komforom prilikom igre. 3 različita moda igre (digitalni, analogni i Negcon), kao i turbo, 8 potpuno analognih tastera, znače jači stisak - jači šut, veći gas, duži skok; 2 analogna džojstika vam omogućuju potpuno nesmetano kretanje u prostoru; 2 ugrađena mini motora pobrinuće se za optimalnu vibracionu osetljivost, a reljefna gumećna drška služi za savršeno prijanjanje. Sve je napravljeno tako da vaše igranje bude pravo zadovoljstvo. **FIRESTORM Upad** je kompatibilan sa PlayStation 2, PlayStation i PS One konzolom.

...završi zbog kojih sam mislio da je Sori prošitao, srećom, mogao pre nego što sam mu hteo prekratiti muke, shvatio sam da ne mogu prekratiti muke njemu, već disku koji se u njemu nalazi. ...se tiče ostalih ocena, prvo bih zamolio svemogućeg da mi opadne sledećem komentaru, ali - KEVE MI MOJE, prisustvovao sam... namena sa mnogo boljom i živahnijom atmosferom, a to moguće ponovim pod sudom... tuktivom, bez... se lažemo i foliramo. Možda specijalno ovu igru treba uvećati... u... PRITISAK, jer ona predstavlja - priti... me možda moći, kao... hematoma ve... pesnice, koji prelazi čitavu igru i dotok... trajući trajnim oštećenjima kod mladih osoba, koji... rike da se razočaraju u život kao takav. ...se igrivosti tiče, komande škrobava, levi analogni za... napred i unazad i gledanje levo-desno, desni za... gore dole (zbun kako god da okreneš), a to je samo jed... vki koja je narušila igrivost (pomi... na komande, spored... (5.)



...le i sada... emu... priča... bio bih da nastavim u... ali... ako se do... imali... u... probate, dovoljno... ca... i... još jedan... ka... ste... zagasili - ne želim za igranje, već... ŽIVOTOM uopšte.

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
1.0	3.0	2.0	1.0

31%

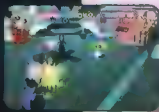
**Centrala:** Beograd, Gosp. Vučića 160, Tel: 011/30 45 700, 30 45 701  
**Centar:** Beograd, Lole Ribara (Svetogorska) 47, Tel: 011/3222 606  
**Novi Sad:** Miretčeva 36, Tel: 021/617 038 064/117 53 36





Miloš Marković

# THE POWERPUFF GIRLS



## Kako i zašto

Ako se pri pomenu gorepomenutog imena ne možete setiti odakle vam je poznato, onda sigurno ne gledate redovno Cartoon Network. Pomenute devojčice su članice super tima za borbu protiv kriminala i

svega što nije "nice". Nastale su jednog dana u laboratoriji doktora čije ime ostaje nepoznato javnosti, koji je imao nameru da sebi napravi uz pomoć "šećera, začina i svega lepog" tri prelepe a uz to i učtve devojčice (sve je počelo introom koji predstavlja isečak iz prve epizode ovog crtanog filma).

## Ma šta je uopšte ovo?

Igra predstavlja kopiju nedavno opisanog Simpsons Wrestlinga, malo preradjeno i obradjenog. Naime, pogled je drugačiji i izgleda kao da je preuzet iz igre Poy Poy - starog dobrog hita. Dakle, vaš zadatak je da kroz gomilu nivoa tabate sve što se nađe u areni, a nije dobro. Ukoliko odaberete kampanjski mod igranja, verujte mi na reč, zabavićete se na jedan poseban način. Svaka od tri devojke ima sebi specifične moći. Nažalost, nisam uspeo da popambim imena svih devojaka, ali ću tu grešku ispraviti tako što ću ih pominjati po boji oči. Prva ima krupne plave oči i ona ima mogućnost da, kada joj se napuni skala specijalne moći, u jednom udarcu iskali sav bes na jednom neprijatelju i pri tome istog stavi u vrlo neugodan položaj. Druga, ona sa krupnim zelenim očima, može da poljubi neprijatelja i tako mu isisa devedeset posto energije. Treća, sa braon okicama, slobodno bi mogla da zameni Supermana jer može da leti i udara kao luda.

## I, u čemu je začkoljica?

Cilj je da kroz brda misija pobedite takode brda zloca ne biste li spasili svet od zlih spodobaa. Kažem spodobaa jer su protivnici vrlo čudne životinke. Na primer, poslednji boss je nešto poput Meduze koja se pominje u grčkoj mitologiji. Prvih nekoliko nivoa predsta-



vljaju neki vid uvertire u samu igru jer vas uče osnovnim potezima sličnima. Kasniji nivoi su stvarno teži jer vas neće napadati jedan ni dva već tri ili više neprijatelja. Ovo zahteva izvesnu pomoć koja dolazi u obliku vašeg "TAG" partnera. Ukoliko niste upoznati sa terminom TAG, onda verovatno niste čitali opis igre Tekken Tag Tournament. Ipak, da vas upoznam. Tag predstavlja vaš par sa kojim ćete zajedno pobediti sve neprijatelje. Ukoliko vam je mislija zaista teška u pomoć će priteći i obe devojčice (zapravo one dve koje niste izabrali). E, toliko sada o tome, kasnije ću pomenuti još neke bitne stvari.

## Ma, ti protivnici

Iako je igra namenjena deci (logično, čim ti opisuješ prim. čitaoca), Ali sigurno nije na tom nivou. Naime, protivnici imaju pamet na tri nivoa (da se malo nestručno izrazim), ali će vam čak i na prvom zadavati prave glavolomke. Naime, možete primetiti kako se neprijatelj na početku parlje teži da po svim svim power up-ove - krene na vas punom parom. Ukoliko se des da ga vi preduhitrite, neće nimalo oklevati da beži. Power up-ova ima kol'ko o'š. Iskreno da vam kažem, ni sam nisam uspeo da izbrojim koliko ih je, ali znam da su sigurno efektivni. Kada jednom pobedite bossa, s istim možete igrati u VS modu. U upravo pomenutom modu mogućno je odmeriti snagu sa četrnaest ortaka.

## Finiš

Blah, da sam kraj moram reći da igra ima da pruži malo zabave. Verujte mi na reč, nećete se pokajati. Prosto je i, ako vam se sviđi, svrstajte je u svoju kolekciju. Zanimku mogu uputiti malo osetljivijim komandama, ali ne ma veze.

zvuč	grafika	igranost	atmosfera
3.5	4.0	3.5	4.0

Ovlašćeni distributer časopisa

**bonus**

za crnogorsko primorje

© 1999 GOGIO GAME BOY Herceg-Novi 847044-014

Power Puff Girls  
line: 3DO  
Izdavač: NTSC  
Sistem: Platforma  
Zanr:





... i avanturističkih elemenata

Ajd' o igri



Ajd o igri II



FINIŠ

zvuk grafika igrivost atmosfera



4.5



4.5



4.5



4.0

80%

Monsters, Inc.  
Izdavač: Sony  
Sustem: NTSC  
Završ: Platforma



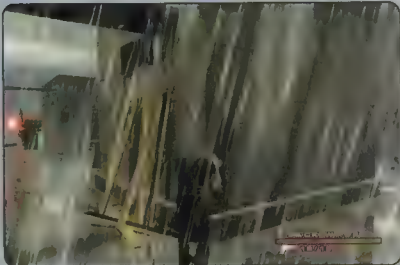


Marko Lambeta

# HEADHUNTER

Brli lovac na učenjene glave posao je težak i prepun opasnosti. Ali, šta ćete, mora od nečeg da se živi. U igri Headhunter vi ste u ulozi jednog od njih, tačnije najboljeg od njih - Džeka Kartera. Radnja se odvija u Kaliforniji 2019. godine koja u budućnosti ne izgleda baš tako primamljivo kao što smo navikli gledajući Čuvare plaže. Kriminal cveta, a totalitarna vlada uspeva da se održi na vlasti koristeći brutalnu silu.

Džek Carter je šljakao za organizaciju Anti Crime Network (ACN) čiji je zadatak bilo da pronalazi kriminalce i naplaćuje im harač jer ko počinio zločin - mora i da plati. Ukoliko nema novca, morao bi da se pozdravi sa bubrekom ili nekim drugim unutrašnjim organom. Oni se kasnije koriste za produženje života bogataša. Svoj fini, humanitarni posao Džek je obavljao sve dok se jednog dana nije probudio na operacionom stolu, okružen ljudima u belom koji su verovatno hteli malo da ga "izrezbare" i pokupe nešto iznutrica za svoju kolekciju. Džek uspeva da pobjegne, ali ubrzo pada u nesvest. Budi se u bolnici sa totalnom amnezijom. Njegov šef iz ACN-a dolazi mu u posetu i obavešta-



sretati razne mračne, neprijateljski raspoložene tipove: teroriste, luđe naučnike, kriminalce raznog kova. Ukoliko mislite da ćete sve probleme rešiti potezanjem pištolja, varate se. Headhunter je igra u fazonu Sony-jevog hita Metal Gear Solid, dakle, red šunjanja, red rošljanja, a delom prebista u pravu simulaciju vožnje. Naime, Džek se između lokacija kreće vozeći nabudženi motocikl. Kada stigne na željeno mesto, sjaćać se Šarca i uzeti u ruke buzdovan šestoperac, pardon pištolj, i krenuti u lov na krimose.

Grafika je jedna od najboljih osobina Headhunter-a, a to se posebno odnosi na sveslosne efekte i gotovo realistične senčenje. Zvuk je odrađen zaista profesionalno, što potvrđuje i podatak da je muzika za igru snimana u studiju u kome su snimali Bitisi, Rolling Stonsi i Pink Floyd. Ono što će verovatno razočarati većinu igrača jeste očajna igrivost koja zajedno sa megaočajnom kamerom čini gigaočajnu kombinaciju. Imaćete osećaj da u rukama držite džojped od blata jer takve će biti njegove reakcije na komande. Često će se dešavati da promašite neprijatelja koji vam stoji bukvatno ispred nosa, gotovo moleći da ga izrešete. Vaš pulen Džek se kreće kao zombi koji je pošao "na ono mesto", a reakcije su mu kao kod zombija koji je zakasnio "na ono mesto". Kamera će se često rotirati u svim mogućim pravcima, samo ne u onom u kojem zahvata radnju. Ko to puca u mene? Gde je protivnik? Da li možda treba da počnem da nosim naočare? Ovo su pitanja koja ćete često sebi postavljati igrajući ovu igru.

Headhunter je igra koja nam donosi mračnu i satirnu viziju sutrašnjice i obilje akcije. Malo ćete vozikati motocikl malo furati "pjehe" tamaneci krimose. Još da kontrolišu slušaju, bio bi to pun pogodak. ■



va ga da je otpušten, ali da ne sme da mu kaže zašto.

Vaši odnosno Džekovi glavni zadaci su da otkriete šta se sa njim dogodilo, da povratite svoju lovačku dozvolu (naravno ne za lov pataka i zercova nego kriminalaca) i da pronađete ulicu glavne njuške ACN-a, Kristofera Sterna. Ovaj zadatak vam poverava njegovu kćerka Andela. Džekova stara prijateljica koja će mu pomagati u toku igre. Kako priča odmiče, Džek polako odvija klupko globalne zavere koja preči čitavom čovečanstvu. Na početku ćete većinu vremena provesti njuškajući po gradu, otkrivajući šta je to trulo u državi Kaliforniji. Na svom putu Džek će



Headhunter

Ime:

Izdavač: Sega

Sistem: PAL

Žanr: Akciona avantura

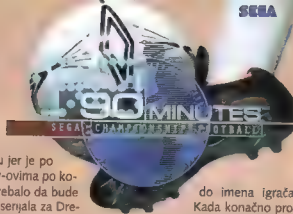


zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
4.0	4.0	3.0	4.0

81%







Toliko buke ni oko  
kal. Pri raspodeli  
ara se umalo ne  
potukosmo oko to-

ga ko će opisivati ovu igru jer je po  
nekim najavama i preview-ovima po ko-  
ma smo "čepkali" ovo trebalo da bude  
ne timni nastavak ISS Pro senjala za Dre-  
amcast, ali, kako to obično biva - za dobrim  
konjem prašina se diže, ali ako konj onda tu prašinu malki-  
počne da koristi da bi se odmorio, pa onda malko i pri-  
egne, onda se u periodu sleganja prašine ništa ne vidi, a

ko je izgubio trku, bez obzira na  
što kladioničari u prašini možda  
uvek traže pobjedu svog pule-  
na. E, pa, dragi moji, ovoga puta  
zgleda da će prašina kratko trajati,  
oni koji probaju 90 Minutes,  
puzice se sa konstatacijom da je  
dobal jako simpatičan i da u sebi  
posi izvesnu dozu "zaraze", ali ne-  
voljnu da biste ga danonoćno  
grali ne štedeći ni vreme niti  
pateve.

Za početak, mislim da bi trebalo  
pomenuti autore 90 Minutes Foot-  
ball-a, a oni su jako anonimni, čak  
malo da mislim da je ovo njihov  
pionirski poduhvat, i zovu se jako simpatično - Smilebit i  
za ne znam da proizvode igre, po nazivu i logou svrstao  
njih u kvazifarmaceutске fabrike koje donose radost svim  
svojim mušterijama (čitaj, fabrike Extasy-a), no, kada ma-  
bimo razmislili, asocijacija možda i nije slučajna! Dakle,  
novi anonimni autori, iza njih veliki koncert u poslednjih  
nekoliko meseci poznat po odličnim igrama koje objavljuje  
ili koji ipak lagano tone - SEGA, i ponovo večitа tema ko-  
je ostati izazov za programere još dugo - simulacija fud-  
ball-a. 90 Minutes je preuzeo puno pozitivnih stvari iz ISS i  
FA senjala i vidi se da je osnovna ideja bila da se fuzijom  
h dobrih osobina stvori nešto čemu publika jednostavno  
ne bi mogla da odoli, ali, na veliku žalost SEGE i Smilebit-  
a, sve to su već uradili mnogi pre njih i fudbalske simulaci-  
e učinili mnogo interesantnijim nego što je ova, pa tako  
ovaj fudbal po kvalitetu ne odkaše od ELS-a (valjda ćemo  
uskoro biti u prilici da igramo drugi deo ove igre koja je do-  
bra simulacija "osakađenih" opcija) ili European Dream  
Soccer-a koji mi se sve više dopada i čini mi se da će drugi  
deo, koji očekujemo u martu sledeće godine, biti "ono pra-  
vo" (samo da malo uspeje dešavanja na terenu i dodaju još  
poneki stadion, sudju...)

90 Minutes Football ima lep main menu u kome ćete se la-  
tko snaći, ali, generalno, sve opcije su nekako mnogo raz-  
bacane, izuzetno precizne (veliki plus) i jako spore, jer ćete  
za svaku akciju koju preduzmete morati da prođete kroz  
res/no torturu i ... Pa evo primera. Hoćete da napravite  
grača sa vašim imenom i likom. Prvo ćete u glavnom me-  
nu-u ući u opciju Utility, pa zatim u Customize, a onda  
rete odabrati da li menjate originalne postavke ili postojeće  
original/existing teams timove, a onda birate buduću klub  
svog pulena, zatim vam se pruža izbor raznih stvari koje  
možete promeniti u klubu, od klupskih boja i imena kluba

do imena igrača.  
Kada konačno pro-  
menite ime igrača,  
pružite vam se mo-  
gućnost da "svlja-  
te" po njegovim



osobinama, ali po-  
nuđeno je čak 389111  
različitih likova koje  
igrač sa vašim imenom  
može da ima. Kompl-  
kivano, zar ne?! I ta-  
kva je cela igra. Gde  
god da krenete, dese-

tak raznih odabira kroz koje treba proći da biste došli do  
željenog cilja.

Dešavanja na terenu i sam gameplay jako podsećaju na  
ISS, ali ovoga puta je moguće stati na loptu, izgraditi ak-  
ciju, mnogo je teže igrati odbranu jer igrača kontrolišete  
sve vreme, a start treba da bude pravovremen (kao neka-  
da u FIFA 99) i Smilebit se potrudio da svemu da svoj pečat  
time što je loptu mnogo teže kontrolisati nego u igrama  
koje su se pojavile pre ove, u stvari, nije teže - opet samo  
krenete na željenu stranu i to je to, ali ovoga puta, igračima  
će lopta pobeći, driblinge će jako teško savladati i fudbal  
je dosta sporiji što mu daje još jednu crtu realnosti. Jedina  
loša osobina je response koji igrači imaju na vaše kontrole  
jer se lopta jako teško i sporo dodaje, a iz penala je jako  
teško postići gol jer je skala za šut toliko osetljiva da goto-  
vo uvek preterate sa jačinom šuta. Svi šutevi i odbrane gol-  
mana kao da su preslikani iz FIFE 99, dakle brzi i jako ne-  
realni. Usporeni snimci su po izboru režisera, a mečeve će  
vam komentarisati legenda engleskog fudbala, Allan Perry.  
Bio sam spreman da izreknem puno negativnih stvari na  
račun ovog fudbala, ali, prilikom dolaska u redakciju, Brka  
(onaj lik sa TV Pinkal Ha, ha, ha), koga ja cenim kao izu-  
zetno iskusnog igrača sportskih igara, me je zatekao kon-  
statacijom da je fudbal odličan i da sam ja pristanao kada  
kažem da je ISS (Winning Eleven) još uvek najbolji  
Živi bili pa videli!



90 Minutes SEGA football

Indice: Sega

System: PAL

Završ: Football





Marko Lambeta



Šta je to: malo, glavato, seje bombe na sve strane? Paradajz u liftu? Taliban u Njujorku? Ako niste pogodili da se radi o legendarnom Bombermenu, odmah zabijte glavu u pesak (može poslužiti i saksija sa maminim muškatlama). Od sredine osamdesetih, kad se pojavila prva igra sa Bombermanom u glavnoj ulozi, ovaj lik se pojavio u više od četrdeset igrica na gotovo svim konzolama koje su ugledale svetlosti dana.

Ni najnovija Dreamcast verzija ne udaljava se mnogo od



tradicionalnog koncepta. I ovoga puta vaš glavni zadatak je da sa svojim malim Bombermanom koji je puni velikih bombi raznesete sve kompjuterski odnosno lično i personalno vođene Bombermene i ostalu žgadiju.

Ukoliko odlučite da bombe ukrstite sa kompjuterom (Normal Mode), okušaćete se u nekoj vrsti bombermanske olimpijade, bomba-A-Lympics. Naravno, mnogo je zanimljivije igranje u društvu i raznošenje pulena vaših drugara (Battle Mode). Tada ova igra postaje pravi pravcati rat u kome ne pobeđuje brutalna sila, nego taktika i munjevit reakcije. U svakoj areni postoje blokovi čijim raznošenjem dobijate razne dodatke: brzinu, jače bombe itd. Nemojte kupiti ikone sa kosturnim glavama jer će od njih vaš Bomberman totalno pošandrati. Tu je i scenografija koju ne možete uništiti i koja služi kao zaklon iza kojeg će se vaši mrski neprijatelji vešto skrivati. Zato je potrebno praviti razne kombinacije taktički raspoređenih eksplozija kojima nijedan živi stvor neće umaći. Tu su i genijalne smrtonosne zamke kojima vašeg protivnika sabijate u čuše okruživši ga sa nekoliko eksplozivnih poklončića.

U krikažini za više igrača, pored uobičajenog Survival moda u kome pobeđuje Bomberman koji poslednji ostane na nogama, tu su i drugi zanimljivi modovi. Tu je, na primer, Hyperbomb u kojem vam je cilj da uništite određen broj zadatih meta i pokupite tri ikone koje će aktivirati ogromnu eksploziju koja od vaših neprijatelja pravi bombermenske pljeskavice (s lukom). U Paint Mach-u ćete biti u ulozi molera, samo što ćete za bojenje kockastih polja umesto četke koristiti bombe. Pre isteka vremena potrebno je da izmolujete više površina od vaših protivnika. U Ring Metch-u je potrebno "nabombati" što više protivničkih Bombermena za vremenski ograničen period. Poslednji i jedan od najzanimljivijih je Submarine mod u kome igrate varijantu klasične igre Podmornice, naravno u Bomberman fazonu. Ukoliko pobeđite u nekom od Battle modova, imaćete priliku da se okušate u nekoj od mini igrica, poput Bomberman karatea i drugih. Kakve veze Bomberman ima sa karateom - pitate se vi? Naš mali bombaš je takode i majstor borilačkih veština, sve u svemu - tough motherfucker.

U igri postoji opcija za samostalno kreiranje sopstvenog bombastičnog mezinca. Na početku, ona se svodi samo na prosto menjanje boje pojedinih delova Bombermanove odeće, ali na raznim nivoima Normal moda postoji stotinak skrivenih dodataka.

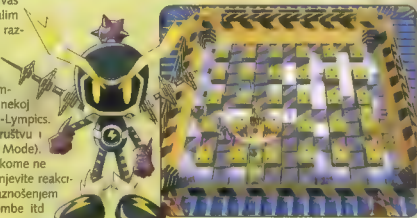
Bombaški dueli se odvijaju u raznovrsnim trodimenzionalnim arenama: fudbalskom igralištu, fabrici, u bazenu itd. Iako izgleda mnogo lepše nego verzije Bombermena koje sam igrao na starijim platformama, Bomberman Online je na grafičkom planu, u poređenju sa današnjim igrama, tek nešto malo iznad proseka, a zvuk i zvučni efekti su tek nešto više iznad odvratnosti. Grafički i zvučni elementi igre prilagođeni su najmlađem igračkom naraštaju, što potvrđuju i brojne, premda prilično dosadne, animacije u fazonu crtanog filma.

Glavne adute prošlih Bomberman igrica: lakoću igranja, jednostavnost i igračku zaraznost ispoštovala je i ova najnovija, ko zna koja po redu, reinkarnacija. U modu za jednog igrača uživaće prvenstveno najmlađi igrači, dok će krikažina za više bombaša biti zanimljiva svima koji vole adrenalinom (i eksplozivom) nabijene igre. ■

Bomberman ONLINE

Sega  
PAL  
Akcija

Dreamcast

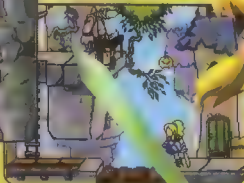


zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
3.5	3.5	3.0	4.0

76%

# Lady Sia

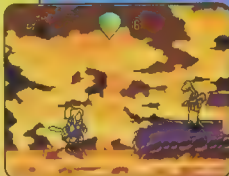
Mihailo Tešić



Game Boy Advance je zaista jedan izvanredni izvor zabave, deco. Nešto kao idejni poklon od dobre vile kada biste joj kao mala devojčica zatražili: "nešto lepo uz šta mi nikada neće biti dosadno".

Game Boy Advance je veoma lepa stvar čim se za njega prave ovakve igre, pa još možete da ga svuda nosite sa sobom i da prilikom redovno intrate u gradskom prevozu penzionere iskočite iz njih očiju kojima je jedina zabava mrmljanje u bradu o nekim stvarima iz partizanskog doba.

Lady Sia je bogat i razbibriga za svakog dokoni trenutak svog korišćenja GBA... Igra je ne preporučujem u prevozu ili tokom zemljotresa pošto je čak potrebno da vam bude pudu malo mirnije da se Lady Sia akciona platforma. Samim tim se može reći da je Lady Sia igra koja je doza zabave i skakanja, penjanja i ukantavanja zlotvora. U igri ima sve što vam treba: prokleto zabavno, počinje tako nesretno, a završava se nekakvim uzurpacijom po imenu Tsoa, a završava u lan-



No zakukuljeni dobrotovor je nedugo potom oslobođa i tu vi stupate na scenu. Potomono je da prođete 23 nivou u četiri sveta i da povratite svoje kraljevstvo, čast i nevinost. Možda ne baš ovo poslednje. Na to se vam ne žali. Svi će biti zadovoljni ako samo osvojite sve zarobljenike i pobijete sve Tsoa mandante.

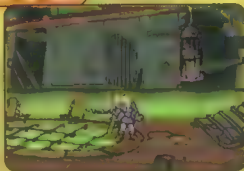
Standardni platformski elementi su prisutni: užitek igranja. Sia će se penjati, skakati, plivati, za lijanje i konopce, putovati po pokret-

ba da bude tu. Naravno da ima i gomila tajnih deonica, pa i celih nivoa s raznim bonu-

sima. To sve doprinosi nelinearnosti igre pošto je moguće na nekoliko načina proći kroz jedan nivo ako koristite prečice i tajne deonice.

Naravno, i fajt je dominantan deo igre. Proitivno su zaista raznorazni, ali svi slatko umiru ako ih zveznete svojim vernim mačem ili prstenom... Naravno, ne baš prstenom, već magijom ispaljenom iz istog. Moguće je izvoditi i komboe tj. serije vezanih udaraca, ali pazite se, jer je nemoguće kontrolisati kretanje tokom besomučnog mlačenja, te vam se može dogoditi da završite na dnu provalije... Gadjno.

Grafika je u igri totalno slatka. Boje su žive, pozadine su odrađene veoma lepo, sa sve pomerajućim delovima. Inače, sami likovi su skroz u fazonu crtača što je ono što grafički izdvaja Lady Sia. Očigledno je taj crtač-osjećaj grafike tvore usmeno ka tome da celoj igri daju šmek crtača, tako da su tu čak i oblačići za tekst, a pokreti Sije su pre naglašeni i malo blesavi,



što takođe podseća na crtač

Muzika je dopadljiva i odgovarajuća. S obzirom na to da je uglavnom vesela i fanki, i ona doprinosi lagodnoj i lepršavoj atmosferi kojom odiše ova igra. Ako i vi želite da se osećate lagodno i lepršavo, a da se pri tom još i lepo igrate na svakom mestu i u svako vreme, eto vam Lady Sia.

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
4.5	4.5	5.0	5.0



Intre Lady Sia  
Izdavač: TDK  
Sistem: PAL  
Zaht: Akcion platforma

GAME BOY ADVANCE





Mihailo Tešić



## THE DNA FACTOR



150 lbs 35 mil years  
sh-like herbivore. Tired but  
it will stand on it start

Na stranu preživaknost dinosau-  
rusa kao junaka bioloških horor  
filma, taj park iz doba Ofara je  
već toliko gažena teritorija da se  
čak i veštačka trava u njemu izdi-  
ma.

Vijaju se akcionog i lo-  
gickog tipa, a i  
kođe pomalo akci-  
oni. Onaj plat-  
formski deo je po-  
jed - vetkate se po  
raznolikim lokaci-  
ma (kada jednu za-  
vršite, možete se  
vratiti i odigrati je



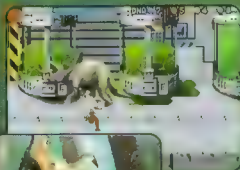
vo? Nad ostrvom Soma čiti ista  
Soma raspro seavijon koji je neslo  
dragocen tovar (kapsule s dezoksi-  
ribonukleinskom kiselinom u naru-  
du poznatijom kao DNK) u ovom  
tekstu ćemo je  
upomo i dalje nazvat  
njim punim ime-  
nom: dezoksiribonu-  
kleinska kiselina i to bi  
vše razloga od kojih  
duzina reči dezoksir-



ceom ostrvu Soma je sada  
veko treba i da in pokupi  
pošto su to su strani kapsule  
koje sadrže dezoksiribonukle-  
insku kiselinu novih vrsta di-  
nosaurusa.

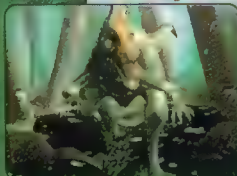
Motivisan, valjda debelim  
čekom potpisanim od strane  
inGen korporacije vi odvažno  
krećete na taj zadatak. A vi  
ste...? Pa, vi ste malo shizo-

polima i planinama Soma: da



zblina i bogatim podzem-  
nim četiri osnovna građivna  
bloka DNK - adenin, cito-  
zin, timin i guanin. Na  
skupljate oko 150 ovak  
skupljali novčiće po celom  
nivou, a na svakom nivou  
vam je cilj da nađete kap-  
sulu i skupite svu dezoksi-  
ribonukleinsku kiselinu.  
Kada jednom to postigne-  
te, prolazite u logički deo  
ure u kojem je potrebna  
ta ispunjete komponente

dezoksiribonukleinske kiseline iz pomo-  
nog. Ispoljivajte komponente dezoksi-  
ribonukleinske kiseline. I da in ubacujete  
prvim redosledom u oscilujuć spirantila-  
nac, a kako biste stvorili nekoj još nepo-  
vrane vrste dinosaurusa. I tako to. Lepa  
je i edukativno što posloji tzv. plino rne  
zapisnik koji će vas pomalo informisati o  
svakoj vrsti guslera koju ste otkrili na ostr-



Jurassic Park DNA Factor  
Konami  
PAL  
Sistem:  
Završ:  
Arcija - logička



zvuk	grafika	igrivost	atmosfera	65%
3.5	2.5	3.5	3.5	

CAMEBOY  
REVIEW





Satori Jo

# CASPER

## SPIRIT DIMENSIONS



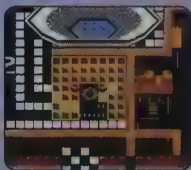
ali je i kopija PS igre. Ako ipak igru niste probali na PS-u, sada je dobra prilika jer je Casper bio mnogo jednostavnija igra za PS, ali je baš prave težine za GB

Casperov zadatak je da ide po kući, koja više liči na zamak, sa hodnicima i sobama koje prave pravi lavirint, skuplja razne predmete, ključeve, hamburgere i delove slika koje će posle iskoristiti u vrlo jednostavnim zagonetkama. Po kući se možete kretati i koristeći Casperove specijalne sposobnosti, kao što su pretvaranje u dim za prolazak kroz cevi za ventilaciju ili pretvaranje u testeru za prolazak

kroz pojedina vrata

Grafika ove igre je solidna, ali zasigurno ne gura Game Boy Color do njegovog limita. Većina soba po kojima se dobri duh kreće su urađene u potpuno jednakom stilu. Jedina dva dela kuće koji se grafički razlikuju od ostatka su tavan i bašta. Grafički detalj koji je u prvi mah lep jesu slike koje se pojave kada uzmete predmet ili koje nešto objašnjavaju, ali kada predmeta ima na stotine i kada za sliku treba po sekund ili dva da se učita, onda ovaj detalj prestaje da bude

minoran i prerasta u smor. Iako su zagonetke veoma jednostavne. Casper je igra namenjena najviše malima i kao takva funkcioniše. Dok će stanje igrače nervirati što se baš puno vremena potroši na traženje kuda se dalje može napredovati po kući, malima to neće biti problem, već će uživati u tome.



zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
2.0	3.0	3.5	3.0

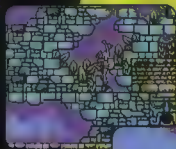
61%

Tomb Raider: Curse of the Sword

Izdavač: Activision

Veličina: 16 Megabit

Žanr: Platforma



Bez razmišljanja o tome, ko bi pretpostavio da Tomb Raider serijal tako elegantno i lako može da se prebac u format Game Boy-a? Ipak, malo razmisliš Tomb Raider na Playstationu i jeste denat platformskih igara i klasika Prince of Persia, a

oba ova izvora svoje jake predstavnike imaju baš na Game Boy-u.

Tako igrači GB Color-a dobijaju drug nastavak Lannih avantura za svoju ručnu konzolu. Slično prvom delu, koji se zove jednostavno Tomb Raider, Curse of the Sword najviše podseća na Prince of Persia po načinu na koji se

igra, ali kod ovako dobro urađene igre to nije zamerka već dokaz kvaliteta. Sve što pamtimo iz nastavaka sa kućnih konzola je tu, svi Lanni pokreti su verno predstavljani, kao i nivoi po kojima se kreće Lara je savršeno animirana, kao i nivoi. Pošto se radnja ovog nastavka odvija po gradskim sredinama koje nisu toliko atraktivne kao džungle ili egipatske piramide, pozadine u ovoj igri imaju animirane detalje, a i

# TOMB RAIDER

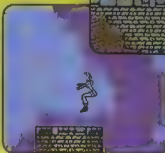
više nivoa dubine, pa je paralaks skrolovanje izuzetno kvalitetno odrađeno. Uz to, i rublje okečano na konopcima le prša na vetru, ptice se uskomešaju kada ih Lara uzmemi itd. Boje su veoma jarke i kvalitetne.

Grafika je, naravno, samo jedan deo ove igre. Glavni junak ovih igara su ipak bili sami nivoi i tu Curse of the Sword ne razočarava. Zagonetke su tipa povuci ovaj prekiđač, pojavi se konop na plafonu kojim se stiže do prethodno nedostupnog dela nivoa i novog prekiđača koji opet otvara put do novog dela i tako dalje, ali su sve Lanne sposobnost dobro uklopljene u dizajn pa igra retko postane dosadna.

Ovaj Tomb Raider je jako kvalitetna avantura koju ni jedan ljubitelj kvaliteta niti igara ne bi smeo da propusti. Ko b rekao da će Lara svoju reputaciju povratiti upravo na Game Boy-u?

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
3.0	4.5	4.5	4.0

82%



GB color

GB color



# Obradujte za praznike one do kojih vam je najviše stalo ...



## ... rećimo SEBE!!!



Više od deset godina, želja mnogih širom sveta je da se ispod njihove novogodišnje jelke nađe makar jedan Game Boy. Sada je jedinstvena prilika da nabavite Game Boy Color u kompletu sa tri pojedinačna kartridža po izboru po neverovatnoj ceni od samo

# 200,-\*

\* GBC + 3 pojedinačna kartridža

**Red Soft**

Gospodara Vučića 160, Beograd • Tel: 011/ 30 45 700, 30 45 701  
Svetogorska (Loie Ribara) 47, Beograd • Tel: 011/3222 606  
Mileticeva 36, Novi Sad • Tel: 021 617 038, 064/117 53 36



Mihailo Tešić

# 不刃式 BUSHIDO BLADE 2



Ova igra je bila pravo otkrovenje te 1998. u doba kada je svetom suvereno vladao PlayStation i nitko mu nije mogao ni primrdeti, a na tom istom PlayStation-u je



u startu po tri lika iz svake s mogućnošću odlične

uspela



nekad bilo...







Miljan Lakić

# SIEMENS

## Igrice na Siemens M35 telefonu

Eto, rekli smo Samsung, ali ispadne Siemens. Makar slično zvuči...

### Wayout

Počinjemo s prvom trodimenzionalnom igrom za mobilne telefone. Da, dobro ste pročitali, trodimenzionalnom! Nije u pitanju Quake III, ali poligoni su poligoni. Isti su ovoga puta upotrebljeni u funkciji predstavljanja lavirinta i to s pogledom iz prvog lica. Cilj je stići do izlaza iz lavirinta, a da biste u tome uspjeli pomaže vam mapa celog lavirinta s pogledom iz ptičje perspektive. Mapu pozivate tasterom 5, a ostale komande su napred-nazad (2-8) i rotacija levo-desno (4-6). Upravljanje zaista nije nimalo teško, a onima koji se do sada nisu susreli s nekom 3D igrom ("Ima li gi tak'ih?") predstavlja dobar dirlj za prelazak na neke ozbiljnije igre, na konzolama ili PC-ju, svejedno. Situacija se nešto komplikuje na Expert nivou težine, kada pritiskom na peticu ne dobijate mapu celog nivoa, već samo pregled neposredne okoline i tada igra već dobija smisao za one iskusnije igrače kojima je Beginner level smešno lagan. A sada prelazimo na najbolju logičku igru u okviru Microsoft Windows-a, a i šire...



### Minesweeper

Ako ste se ikada susreli sa PC-jem na kojem sem operativnog sistema nema ničeg drugog, preciznije, nema instalirane nijedne igre, onda ste sigurno shvatili vrednost onih nekoliko igrica koje su "ugrađene" u Windows. Od njih nekoliko ubedljivo je najbolja igra "minice" - kako se popularno naziva među korisnicima PC-ja. E, pa "mudrice" iz Siemensu su se lepo dogovorile sa Microsoft-om, otkupile licencu i uspešno preradile



igru za svoje modele mobilnih telefona. Pravila igre će vam možda zvučati komplikovano, ali kada "pohvatate"

kako, gde i šta, JA vam garantujem da ćete biti oduševljeni igrom. Radi se o sledećem. Pred vama se nalazi minsko polje. A vaš cilj je da NE NADJETE mine! A kako to izvesti? Na početku, minsko polje se sastoji iz neotvorenih polja.

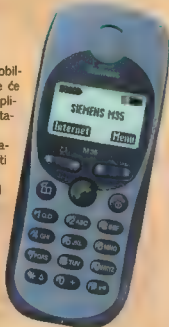
Pritiskom na zvezdicu otvarate polje. Ako ste imali sreće, niste našli minu. U tom slučaju, u tom

otvorenom polju je upisana neka cifra koja označava koliko se mina nalazi u susednih osam polja. Postoji i mogućnost (ako vas prati talija) da se u susednim poljima ne nalazi nijedna mina - onda se automatski otvaraju sva susedna polja koja takođe među svojim susedima nemaju nijednu minu. Ali, opet dolazimo do onog polja koje potkazuje okolne mine. Na vama je da logičkim zaključivanjem odbacite polja koja nisu

minirana i otvorite ih, a polja za koja ste sračunali da su minirana označite uz pomoć "tarabe" (taster u donjem desnom uglu svakog telefona). Postupak ponavljate dok ne očistite sva polja ili ne pogr. BOOM!!!

A kada se dovoljno uvežbate, postoji i faktor vremena. A normalno je da je najveći izazov biti brži od prijatelja, kolege, devojke, dečka...

Definitivno jedna od najboljih igara koje sam probao na mobilnim telefonima. ■



GLEDAJTE

MOBILNA

# TV MOBILIJA

TV YU INFO

Možda čak 17:30

17:30

SIEMENS

urednik i voditelj Lale Marković



# ALONE DARK

Kermit



E, pa da više ne budete sami u tami (uostalom šta tu ima loše), potrudili smo se da vam pravimo društvo. Za ovaj put uradili smo rešenje sa Karnbijevim scenariom, a sledeći put možete očekivati Alinu u glavnoj ulozi. Samo da vam napomenemo da je njen scenario teži od njegovog i da sadrži više težih zagonetki. Detektiv Carnby se više razume u ubijanje nego u kreativno razmišljanje. Pišite nam i dalje, željno čekamo vaše ankete i kladimo se međusobno koje će rešenje biti sledeće. Samo da napomenemo da se Dracula 2 lagano penje i penje...

## Saveti

Ako mislite da  
će vam biti  
malo

amaj-  
lija za snima-  
nje pozicije  
uradite sledeće  
da ih imate uvek:  
Pokupite Charm Of  
Saving u bilo kojoj sobi.  
Odmah snimite poziciju i

trebalo bi kad sledeći put učitate poziciju ponovo imate amajliju. Meni nije radilo, ali uz lagano planiranje i taktiku možete završiti igru sa svega 10-ak snimljenih pozicija, dok amajlija ipak ima više od toga.

Ovo je rešenje koje važi za PSX i za SEGA DC verziju igre. Postoji i verzija za PC, ali nisam siguran da li je sve baš potpuno isto (a i baš me briga - ovo je časopis za konzole).

- Ako igrate sa Alinom, trebaće vam analogni joypad, a ako ga nemate potrudite se da ga makar pozajmite, jer nećete moći da odigrate igru.

- čuvajte municiju jer je nema previše. Bežite kad god možete.

- neka vam oružje uvek bude napunjeno

- pokupite sve što nadete

- ispitajte sve što pokupite, iznenadiće vas prijatno

- uvek očekujte najgore

- pažljivo pregledajte sve tamne kutke - uvek nešto ima da se uzme

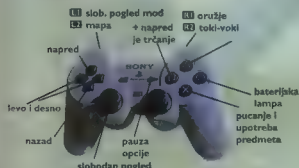
- bez mape ste potpuno izgubljeni pa je koristite često

- čitajte pažljivo dokumenta, sadrže korisne informacije

- amajlije za snimanje su razbacane svuda, ali ih ipak ima premalo ako ste početnik.

Svejedno koji lik odabrali, onaj drugi će vam pomalo pomoći. Likovi se prepliću, ali količina municije i efikasnost oružja nije ista za oba lika. Preporučujemo vam da igru prvo završite sa Edwardom, a kasnije sa Alinom. Mi ćemo prvo obraditi Edwardov scenario jer je lakši ali ipak dovoljno težak.

## Legenda kontrolera



evo rešenja!



## Uvod:

Edward Camby i Aline Cedrac su ponovo u akciji protiv sila zla. Treba da sprečite otvaranje kapija Sveta Tame i vladavinu zla. I ništa više od toga. Sličica.

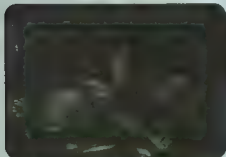
## Igra:

Edward Camby i Aline Cedrac su ponovo u akciji protiv sila zla. Treba da sprečite otvaranje kapija Sveta Tame i vladavinu zla. I ništa više od toga. Sličica

Igru počinjete u šumi. Pogledajte mapu i ako krenete dole-levo, stići ćete do zaključane kapije koju još dugo nećete moći da otvorite. Zato idite gore desno (na mapu). Aline će vam se javiti radiom i imate prvi zadatak: stići na imanje. Produžite stazom do male kućice sa leve strane. Unutra ćete naći



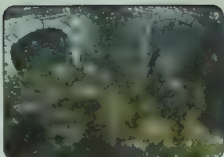
tragove krvi i Marvina Branagha kome je otkinuta ruka i koji će vas upozoriti mi-



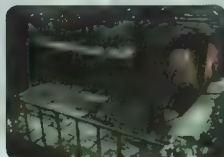
sleći da ste prokleti. Stanite ispred njega i pritisnite X - pokupićete bronzani ključ. Izadite napolje i čučete dva pucnja iznutra. Udite ponovo i preletite lampom po prostoriji. Ako niste uzeli ključ iz prve, on će sada svetlucaći kada pređete snopom svetla iz lampe preko njega. To ubuduće važi za sve predmete koje treba da pokupite. Sve što svetluca je vaše. Taj ključ otvara vrata na kraju staze pa idite tamo.



U dvorištu ćete naći kutiju magnezijumske municije. U međuvremenu ćete videti kratku animaciju koja predstavlja neke veoma neljubazne pse, ali takav je život.



Vezani psi se nalaze iza kapije u čošku. Pozdravite se sa njima. Kad se otkinu i prođu pored vas pokupite još dve kutije metaka i prvu pomoć. Vratite se do ulaza i popnite se uz stepenice. Na terasi će vas odmah napasti jedan rotvajler. Upokojite ga sa tri metka. Do sledećih stepenica će vas čekati još tri komada. Čuvajte se. Kad ih potamanite popnite se uz stepenice. Idite do prvih vrata i pokušajte da ih otvorite. To su vrata imanja i zaključana su tako da od otvaranja nema ništa. Posle dve kratke animacije idite do vrata na drugom kraju terase. Prvi put se srećete sa zombi-lovačkim psom "hellhound". Njega možete ubiti sa 10 metaka, ali je to čisto rasipanje municije, jer su poprilično glupi. Samo ga protrčite i prođite gvozdenu kapiju. Idite desno i pomerite ventili



koji će ispustiti vodu sa puta kojim morate proći. Napašće vas "hellhound" kad krenete nazad. Sidite niz stepenice i idite do kraja. U velikoj prostoriji će vas napa-



sti nekakvo krokodilasto stvorenje. Ne možete mu pobeći, ali ga možete ubiti sa 6 metaka. Čekajte da vam se lepo namesti i pucajte. On će se povući i tako 6 puta. Popnite se merdevinama i pronaći ćete amajliju za snimanje pozicije pored metalnih vrata. Prođite ih i naći ćete se u podrumu imanja. Pokupite municiju za



pištolji, municiju za pumparicu, pumparicu sa tri cevi i prvu pomoć. Tu je još i sanduk u kome se nalazi "Gilded Key" i još nešto. Upotrebite ga da otvorite vrata pored sanduka. Konačno ste ušli na imanje. Na vrhu stepenica prođite kroz ogledalo i u toj sobi posle razgovora sa Alineom očekujte lovačku džukelu. Nastaće i svetla u sobi. Upalite ga prekidačem na suprotnom kraju. Pored ogledala kroz koje ste ušli stoji statua Howarda Mortona. To je ujedno i prva zagonečka koju



treba da rešite. Gurnite je prema ogledalu i odraz će vam odati šifru "HM". Ukucajte je i to će negde pomeriti neku sliku. Ona se nalazi pored stepenica, pa izvolite. Ispitajte sliku i aktivirajte mehanizam da bi dobili mali zardali ključ. Još jedan "lovački" će doći, ali pumparica je vrlo ubedljivo sredstvo. Pomerite orman pored slike i uđite u sobu. Posle animacije



pretražite sobu. Na stolu u čošku imate "Acrobat Statue" i diktafon. Još ćete pronaći dnevnik Alana Mortona. Možete proći kroz ogledalo i na kraju hodnika ćete naći Amajliju za snimanje. Dalje neće moći, pa se vratite kuda ste ušli i sidite niz stepenice. Jedina vrata koja su otvorena su na prvom spratu ispod stepeništa. Srećete Edenshawa i posle razgovora dobićete Amajliju. Nastavite pravo i naći ćete prekidač za svetlo. Upalite svetlo i nastavite do kraja. Jedina vrata koja nisu zaključana su na kraju hodnika. Prođite kroz njih i srećete 2 zombija. Ovde ih je nemoguće izbeći pa ih upoznaćete sa pumparicom. Jedina otključana vrata vas vode u kancelariju. Upalite svetlo i pokupite



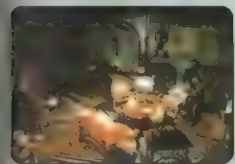
pajser sa sanduka. Na stolu ćete naći testament Richarda Mortona, na polici su



Beleške, a knjiga Abnasis Indijanaca je sačuvana na polici pored stola. Na policama još imate kutiju metaka za pumparicu. Ima malom stočiću je čiturnica, ali kad je pamtete gasi se svedo i napadaju vas "lovački zombi psi". Ne brinite mnogo, nego krenite do najbližih vrata ormana. Okrenite se i oni će nestati, a ostaviće vam prvu pomoć. Čiturnicu napunite vodom iz amfane. Na još jednom stočiću imate časovnik a iznad njega sliku sa kamenjem u centru je neki kameni cilindar. Kad nestane svetla u sobi, slika se menja. Vratite se do hodnika u kome ste sreli Edenshawa. Međutim, ponovo vas čekaju soba dva zombija u sobi ispred. I u drugom kome su 3 komada, pretrčite ih i udite na vrata sa leve strane. Pre toga, na kraju hodnika ćete naći municiju za pumparicu. Pošto ste opet ušli u hodnik, pretrčite zombija koji ustaje i udite na prva vrata koja vidite. Videćete nešto slično akvarijumu. Ali imate problem, kad pridete da

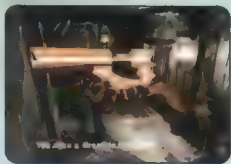


ga pogledate, na glavu će vam pasti pauk. Jedan metak iz revolvera će ga srediti. U drugom kraju sobe, na stolu postoji fotografija koja je rešenje zagonetke. Usput sa mola pokupite municiju za revolver i pumparicu. Iz čoška pokupite masku vukla, još jednu amajliju za snimanje i opet se žuvajte pauka. Sad idite do akvarijuma i rešite zagonetku tako što ćete vašu čiturnicu sa vodom staviti na vagu. Sad ste akvarijal mehanizam iza slike na balkonu. Izadite iz sobe u hodnik i nastavite do lampa. Naći ćete dve prve pomoći i kutiju metaka. Idite u glavni hodnik do slike (tamo gde ste ranije pomerili sliku) i pazite na sve vrvi od zombija. Iza slike ćete pronaći "Gilded Key". Proverite ga i videćete natpis "IST F EAST". To je soba koja je preko puta kancelarije. Ona dva zombija su i dalje tamo, pa kad ih se rešite udite unutra. Unutra vas odmah čeka "lovački pas" pa budite spremni da ga odradite sa pumparicom. Pogledajte



okolo i pokupite "Small Gilded Key" sa centralnog stola. Pogledajte ga i videćete

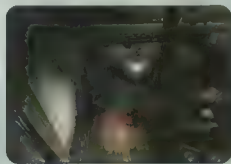
natpis "IST F West". Ugasite svetlo i videćete da je statua sove malo čudna - liči na vuka. Pošto imate masku vuka, upotrebite je da bi dobili "Steel Key". Vreme je da odete do spiralnih stepenica do kojih se dolazi ih hola u kome ste sreli Edenshawa. To su prva vrata desno kad odete do kraja hodnika (tamo gde je bila municija). Kad se popnete do vrha, udite u tavanu prostoriiju i tu ćete naći raketni bacač. Normalno je da ljudi drže svoje



bacače na tavanu, zar ne? Procunajte okolo i partnerka će vam se javiti radiom. Posle toga upotrebite "Small Rusty Key" da otvorite vrata. E, u ovoj sobi ćete se prvi, ali na žalost ne i poslednji put sresti sa biljkama mesožderima koje su kratastrofalno dosadne i teško ih je ubiti. Pokupite municiju i sa stola u uglu uzмите upaljač. Kad to uzmete - tutanj napolje, ali ne kuda ste ušli, nego na druga vrata koja vas vode u hodnik. Prođite do kraja do drugih vrata i kad udete idite levo. Videćete otvor na podu, tačnije daske drugačije boje. Upotrebite pajser da ih razvalite i naći ćete dva ključa "Small Key" i



"Small Gilded Key". Postoje samo jedna vrata koja mogu da se otvore. Ona vas vode u sobu koja je prepuna buba ili paukova, ili šta su već. Pokupite municiju i idite jednim mogućim putem. Na podu ćete naći nešto crveno pulsirajuće kao srce.



Prvo se rešite buba i to tako što ćete trčati po sobi i kad padnu na pod rasturite ih revolverom. U uglu ćete pronaći sveću pa je upalite i saznaćete šta dalje. Zid je šupalj i duva promaja. Uzмите paj-

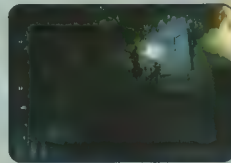
ser i otvorite tajni prolaz. Tamo vas ponovo čekaju vaši drugari - biljke. Na drugom kraju prostoriije je preki-



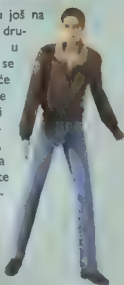
dač za svetlo pa ćete morati da se probijete do njega. Kad uključite svetlo, one nestaju. Zato uključite lampu i pokušajte da ih oterate. Pored drugih vrata ćete naći dve prve pomoći. Udite u tu sobu i videćete matoru, ludu i napola mrtvu Lucy Morton. Pažljivo je slušajte, jer će



vam makar malo pojasniti u šta ste upali i šta se ovde dešava. U sobi nema ništa pa izadite i otključajte vrata pored prekiđača pomoću "Small Gilded Key". Ponovo vas očekuju spiralne stepenice, ali ovaj put na dole. Sidite i kad dođete do prvih vrata

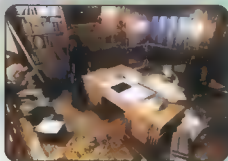


udite. Stepenice se spuštaju još na dole, ali za sada ostanite na drugom spratu. Čim udete u mračni hodnik javiću vam se koleginica radio-vezom i daće vam par informacija. Probajte da udete na najbliža vrata i odmah će se pojaviti "hellhound". Ubijte ga ili izbegnite, po želji, i udite. Pored vrata upalite svetlo da se ne mučite po mraku i na ormariću pored polupane police za oružje ćete pronaći prvu pomoć. Na podijumu na pišačem stolu nalazi se "Alan Morton's Journal". Takođe na stolu postoji zaključana fioka, ali to vam neće predstavljati problem jer imate ključ "Small Key". Dobićete "Large Ornate Key" i pola fotogra





fije. Kad približe pogledate ključ videćete da je to u stvari ključ od biblioteke. Neće vam trebati za sad. Izadite



u hodnik i samo su vam ostala dva vrata tj. dve prostorije u kojima niste bili.

Hodnik vrvi od "hellhoundova" ali potrudite se. Kad pogledate mapu videćete krak hodnika koji vodi do sobe u donjem desnom uglu. Idite tamo. Otključajte je sa "Steel Key" i unutra vas čeka biljka, tek toliko da vam ne bude dosadno. Upalite svetlo i sredićete stvar. Imate više predmeta i to, amajliju pa možete da se snimate, na stolu je druga polovina fotografije i rukom pisano pismo od Judasa de Certa. Pored kreveta imate



dnevnik Obeda Mortona i tu je još i "Large Ornate Key". Sad idite do druge sobe u kojoj niste bili. Ona se na mapi nalazi levo dole u ćošku. Tu je još jedna amajlija i pored kreveta svetleća stvar i kutija mu-



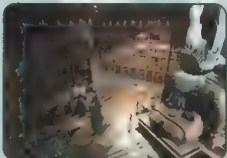
nicije. Kad pokušate da je uzmete pojavice se neko čudo sa pipcima, ali na njegovu veliku žalost, iznad kreveta je lampa



koju ćete razbiti sa pumparicom i krevet i čudovšte će nestati u plamenu. Sad uzmite 3 kutije municije i raketni bacač. Konačno je vreme da posetite biblioteku



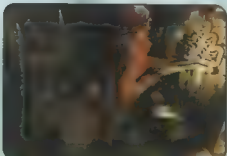
za koju sad imate oba potrebna ključa. Najbolji način da stignete do nje je da se vratite na spiralne stepenice i sidete dole. Postoje samo jedna vrata, pa izadite. Odmah vas čekaju dva zombija i budite spremni. Dvostruka vrata sa vaše leve strane su vrata biblioteke. Posle razgovora sa Alinom čeka vas dosta posla. Pogledajte knjigu koja je na stolu pred vama. Pogledajte i otvorenu knjigu na postolju



(ima 49 strana). To je istorija Mortonove familije i sadrži vrlo bitne podatke. Popnite se na drugi sprat biblioteke i pokupite kutiju raketa. Videćete i malu konzolu. Potrebna vam je šifra, a vi već imate ključ za rešenje. Iskombinujte dve polovine fotografije, ako već niste i pogledajte poledinu. Naći ćete dva broja koja treba da saberete. Treba da dobijete broj 3926. Unesite to na konzolu i iza vaših leđa otvoriće se tajni prolaz. Unutra uzmite



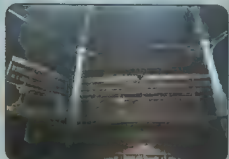
teleskop i pretražite prostoriju. Videćete gomilu statua poredanih jednu na drugoj i



fali poslednja. Poznato? To je ona koju vucarate sa sobom od samog početka. Stavite je na gomilu. Otvoriće se skriveni otvor u zidu koji sadrži konzolu i "Abkanis Statuu". Na polici se nalazi neki dokument koji je pisan naopačke, ali neka vas ne brine jer će vam trebati takav kakav je. Pokupite statuu, ali za sada nemate ključ za konzolu. Izadite i popnite se uz stepenice. Kad pridetate merdevinama pojavice se neko leteće čudo, ali će otići. Popnite se uz merdevine i idite do opservatorije.



Unutra ćete naći postolje za teleskop i naravno - amajliju. Stavite teleskop na postolje i pogledajte. Pretražite zidine sa druge strane i u gornjem desnom uglu, na vrhu kule ćete naći broj 1692. Da biste ga videli pritisnite X da promenite uvećanje na 400 puta. Vratite se u biblioteku do konzole i upotrebite ovo kao šifru. To će otključati još jedan mehanizam iza slike u glavnom holu. Posle svega vreme je za još jednu zagonetku koja se može smatrati najtežom u celoj igri. Da biste rešili zagonetku, koristićete ukupno 4 knjige sa police u biblioteci. Idemo redom. Prva knjiga se nalazi na poslednjem spratu biblioteke na samom kraju puta. Druga je na polici pored prekidača za svetlo. Treću ćete pronaći na polici na početku stepenica. Na žalost, pre četvrtke knjige naplašće vas BOSS - leteći gušter. Sa njim neće biti baš lako. On koristi, umesto vatre, pošto nije zmaj, elektro-šokove. Ranjiv je pre nego što raširi krila. Taktika bi bila otprilike sledeća: pucajte u njega sa nečim dok leti ka vama, pa kad raširi krila, udrite ga raketom ili granatom. Trebaće vam 6-7 uspešnih pogodaka da biste ga se rešili. Pazite se, kad raširi krila poslaće vam munju. I na kraju, četvrta knjiga se nalazi na poslednjem spratu i to na polici posle treće promene ugla kamere (vidi sliku). Četvrta knjiga će otključati još



jednu, poslednju sliku, i konačno ćete moći da napustite kuću. Idite do portreta koje ste otključali. Iza jednog ćete naći "Small Bronze Key" i let lampu ili bacač

plamenja, a iza drugog "Small Metallic Plate". Obratite pažnju na simbole sa pločice, jer će vam to saznanje ubrzo trebati. Kad pokupite pločicu, ispod svakog portreta će se pojaviti neki brojčanik. Tu treba da unesete datume rođenja svakog od likova sa slike, a pre toga treba da znate ko je ko. Naravno, kakvo bi ovo pesenje bilo kad vam ne bismo pomogli? Čemo s leva na desno: prvi je Richard Morton. Laganom matematikom ćemo izračunati njegov datum rođenja (našao je Morton Oil 1889, a tada je imao 37 godina), dakle 1852. Sledeći je Archibald Morton, istraživač i on je rođen 1874. Treći je Jeremy Morton - 1899. I poslednji je Howard Morton rođen 1931. Ukoliko pogrešite neki datum u sobi će nestati svedo, a ako uradite kako treba otvoriće se sat u prizemlju i videćete ključ. Idite po njega. On otključava dvostruka vrata pored prekiđača za svedo i omogućava vam



da izađete iz kuće. Kad izađete napolje, naći ćete se iza kapije koju ranije niste mogli da otvorite. Pre nego što otključate kapiju, sa zemlje pokupite amajliju i prošetajte oko. Pronaći ćete gorivo za plamenobacač i tri prve pomoći. Sve što je još ostalo da uradite je da se nekako probijete pored silnih zombija i "džukela" do samog početka igre i odete do vrata zaključana šifrom koju do sada niste znali. Šifra vam naravno piše na metalnoj



pločici koju ste poslednju pronašli. Unesite kombinaciju i udite. To je kraj prvog dela.

## Disk 2:

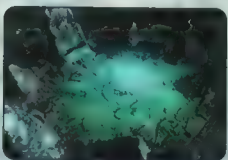
Čim ste ušli, sa mrtvog tipa koji se kretao na kapiju pokupite benzin i prvu pomoć. Na mostu vas čeka malo neprijatelja, ali iza mosta je još jedna amajlija i makro još jedna zagonetka. Napašće vas "hellhound" od koga možete pobeći, i gomila malih guštera koje ispržite revolverom. Most će se



sručiti iza vaših leđa i idite do kamena porudanog u krug. Potrebno je da obeležite severni kamen (north), a da bi znali koji je, konsultujte mapu i kompas. Kamenje je obeleženo na mapi pa ćete se lako



snaći, a pogledajte i sliku. Posle razgovora sa Alinom saznaćete da treba da šetate oko od kamena do kamena, onim redom kako vam ona govori i da joj se javljate toki-vokijem svaki put. Kad vas prošetate oko kamena, poslaće vas do istočnog kamena i kad mu ponovo pridete, pojavice se reči čarolije koju treba da izgovorite. Da bi znali kojim redom idu preslušajte diktafon i na samom početku ćete čuti reči. Ponovite ih (u mom slučaju su bile raspoređene ovako: O goul Al, Hypor, Harnis, Korna) i kamen u centru će zasvetleti plavo. Proverite šta



ima i naći ćete "Stone Stele" i još jednu statu. Vratite se na puteljak i nastavite dalje. Usput ćete se čuti sa Alinom. U blizini se nalazi medaljon. Idite dalje pažljivo jer vas na putu čeka ogroman škorpion. Pripremite plamenobacač i škorpion će nestati u dimu. Naći ćete na metalne merdevine. Popnite se na platformu i u pećini uzмите kutiju raketa. Na ovu lokaciju ćete se vratiti još jednom, ali o tome kad bude vreme. Vratite se na stazu i pripremite se za zombije. Kad odete sa obale, ulazite u močvaru. Imate sreće što je široka pa možete da ih prođete bez upuštanja u borbu. Pogledajte mapu i idite do zapadnog izlaza (levo na mapi). Stići ćete do srušenog aviona. Inače, to je



avion iz kojeg ste iskočili na početku igre. Unutra ćete naći 2 prve pomoći, amajliju, kutiju raketa, makaze za sečenje žice, "Blue Lens" i teško povredjenog pilota.

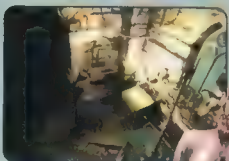
Kad sve pokupite, idite do kabine i posle razgovora sa pilotom avion će početi da tone. Imate oko 13 sekundi da izađete napolje. Na žalost, pilota ne možete da spasite. Ostaje vam samo da idete gore na



sever. Čuvajte se škorpiona koji vas čeka. Stići ćete u dvorište gde se nalazi kapela. Procunajte malo i naći ćete amajliju. Pridite drveni mostić, ali se opet čuvajte



škorpiona koji vas čeka u zasedi pre njege. Posle mosta stižete do metalne kapije i tu ćete se sresti sa Alinom. Zamenićete "Stone Stela" za zlatni prsten Obeda Mortona. Pošto ne možete da prođete tuda, vratite se do kapele. Vrata su zatvorena lancem, ali vi imate kiješta za žicu pa ćete lako rešiti problem. Unutra pokupite prvu pomoć, kutiju raketa i idite do ulaznih vrata do panela sa novom zagonetkom.



Knjiga koja stoji otvorena vam neće pomoći čak ni malo. Za početak iskombinujte vašu lampu sa plavim sočivom i sa novim svetlom možete osvetliti krv. Na vratima ćete videti isrtan pentagram, a ostali simboli koji vam trebaju nalaze se napo







Iju. Jednostavno pratite tragove krvi i doći ćete do njih. Drugi simbol se nalazi na steni pored metalne kapije, a treći je u pećini u kojoj ste uzeli kutiju raketa. Vratite se do panela i pritisnite simbole: gornji desni, srednji i donji desni.

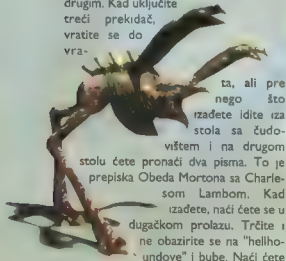


Sada ste otvorili tajni prolaz u kapeli. Putevi su blokirani vratima, a možete ih otvoriti ako upotrebite prsten. Doduše imate jedan prsten i dvojna vrata, ali

polako. Idite kroz ona koja ste otvorili i doći ćete do vrata koja vas vode u prostoriju sa puno praznih kaveza. Pokupite amajliju i pozdravite se sa Alanom Mortonom. Pogledajte scenu posle koje Alan beži, a vi ostajete u mraku. Alina će vam pomoći i dobro

je slušajte. Treba da pomerite neke prekičade, ali pazite - po mraku se muvaju neki klavi zombiji koje možete ubiti jednim metkom iz pumpariće. Prvo pokušajte da prodete kroz vrata koja su blokirana nekim šipkama. Imaćete duži razgovor sa Alinom i ona će vas navoditi kuda da idete i šta da radite. Idite levo i na stolu

ćete naći kontrolni mehanizam. Pomerite prekičad i idite do samog početka prostorije jer je pored vrata kuda ste ušli. Ponovo krenite prema blokiranim vratima, ali na razdvajanju puteva idite onim drugim. Kad uključite treći prekičad, vratite se do vrata.



ta, ali pre nego što

izadete idite iz

stola sa čudo-

vištem i na drugom

stolu ćete pronaći dva pisma. To je

prepiska Obeda Mortona sa Charlesom Lambom. Kad

izadete, naći ćete se u

dugačkom prolazu. Trčite i

ne obazirite se na "hellho-

undove" i bube. Naći ćete

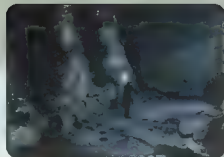
se u nekom skladištu sa dva izlaza. Jedan vas vodi do radio sobe gde možete da čujete razgovor Obeda Mortona i Charlesa Lamba. Drugi vodi nazad u podrum gde ste ušli na imanje. Alina vam je tu otvorila prolaz i udite unutra. Srešćete



Edenshawa koji će vam reći gde je kapija između dva sveta. Popnite se merdevinama u baštu. Tu se naravno nalaze vaši ljubimci - biljke. Samo ovaj put imate bacač plamena, pa one više ne predstavljaju problem. Kad se popnete uz merdevine na balkon imate predmet koji treba da gurnete prema merdevinama, pa sa balkona. Kad padne i razbije se, iz krhotina pokupite drugi prsten i još jednu Abkanis statu. Još možete da pokupite iz ormara dve prve pomoći. I to je to. Pošto ovdje više nemate šta da tražite, vratite se nazad sve do vrata koja se otvaraju prstenom. Usput će naravno da vas proganjaju kojekakve karakondžule, ali takav je život. Kad prodete metalna vrata, naći ćete se u velikoj pećini zajedno sa Alinom. Posle duže priče i prevodenja natpisa sa stene, vreme je da se ide dalje. Treba da pokupite Abkanis statu od Alana Mortona inače svet ode u tri lepe. Sa Alinom za petama, idite do kraja hodnika. Naći ćete mala vratanca iza kojih je rudnik blaga: električna puška, punjač baterija, 5-10 prvih pomoći (zavisí koliko ih već imate) i 5 amajlija. Da li to znači da će uskoro da bude gusto? Biće da je tako. Odmah se naoružajte novom puškom, jer je gadno smrtonosna, a trebaće vam. Idite do kraja prolaza i videćete Edenshawa kako pokušava bezuspešno da ubedi Alana da ne otvara vrata Sveta Tame. Pošto su vrata otvorena, Carnby to jest vi, ste usisani u Svet Tame. Tu se naravno, kao što i pre-



postavljate nalazi buljuk monstruma kao što i priliči jednom Svetu Tame. Idite stazom i pokupite "Luminescent Crystals" koji vam služi da popunite energiju za pušku. Kristal se stalno pojavljuje pa imate šanse da stalno budete puni. Pogledajte mapu pa idite do najbližih vrata. Sve što se pojavi pretvorite u lajt šou. Borba vas neće naročito usrećiti pošto monstruma ima koliko hoćete, pa zato nemoj-



te stajati u mestu nego se brzo krećite prema cilju. Idite pravo hodnikom dok ne stignete do konopca. Usput će vas napadati sve i svašta, ali dok imate pušku i kristale, ne mogu ni da vam priđu. Probajte da idete držeći se za konopac Alan će



pokušati da vas baci u provaliju tako što će odvezati drugi kraj. Pogledajte otvor u zidu i naći ćete prolaz u kome se nalaze ostaci Archibalda Mortona. Pokupite čuturicu i "Photoelectric Pulsar" pušku. Idite napolje do konopca i sidite dole. Na vrhu stepenica ćete stići Alana. Međutim, kada ga budete stigli pojavice se njegov brat Obed, koji je malo postao čudovište i skočite zajedno u provaliju. Ako ste u



međuvremenu ostali bez prve pomoći, energiju možete povratiti čuturicom u kojoj imate 4 gudjaja. Idite do kraja i popnite se uz konopac. Naći ćete se na mo-



stu. Produžite samo pravo kroz pećine, pažljivo pratite mapu da bi našli izlaz i čuvajte se monstruma. Vaš krajnji cilj su ruševine Abkanisa. Ispred jednih vrata čekaće vas horda pasa koji će se stvarati iz svojih teleporta vrlo neumorno. To vam je znak da ste blizu cilja, a to će vam reći i Alina preko radija. Doći će do manjeg zemljotresa koji će jedan stub obori-



otvoriće vrata. Sve što  
treba je da zbrisete  
pre nego što se sve  
sruši i da pogledate  
završnu sekvencu.

To bi bio kraj  
Karnbijevog sce-  
narija. Po želji  
m o -

rako da premosti provaliju. Idite preko  
odmah ćete naići na zelenu svetlost.  
Ako niste znali to vam dođe kao izvor  
malošćivosti i vraća vam energiju bez  
posredstva čuturica ili prve pomoći. Dopus-  
tite čuturicu i energiju, bateriju za pušku  
pomocu kristala. Izadite u sledeću pro-  
storiju. Videćete tri statue kojima fale gla-  
ve. Pogledajte oko da bi ih pro-  
našli. U gornjoj prostoriji na-  
laži se konopac pa sđdite  
šole. Jedna gla-  
va se nalazi na  
gomili kame-  
na, ali će  
se tu po-  
javiti

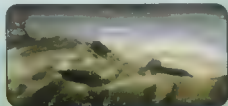
Alan Morton koji je čvrsto  
rešio da vas ubije. Vaše  
oružje mu ne može  
ništa, ali  
na vašu  
sreću imate go-  
milu izvora

mladosti pa se lečite što pre možete. Svi  
putevi koji vode odavde su slepi, ali u jed-  
nom se nalazi koplje. Kad probate da ga  
uzmete Alan će se stvoriti pored vas i ba-  
citi vas daleko. Iskoristite priliku i spršite  
ga sa jedno 3-5 raketa da padne na zem-  
lju. Ne možete ga ubiti, ali možete da  
odete po koplje. Kad ga uzmete sledi sce-  
na i Alan je konačno mrtav, a vi imate pos-  
lednju statuu i glavu sa hrpe kamenja.  
Popnite se gore i postavite glavu na  
pravo mesto. Da bi bili sigurni



uporedite simbol sa glave i sa postolja.  
Kad je postavite, Alina će doneti treću i

žete odigrati Alinin scenario koji ima  
manje borbe, a više je orijentisan ka  
rešavanju zagonetki i to malo težih nego  
što su bile Karnbijeve.



# duh games

\*037 39 979 \* 063 880 39 31 \* 064 134 35 70

1. i 2. izdanje (1999. i 2000.)

## Srećna Nova godina

### NEW

WINDATIM + KOLOR OMOT SAMO 110 DINARA IGRE ZA PLAYSTATION 2 SAMO 110 DINARA. (PREKO 200 NASLOVA)  
MA SVAKI 5 CD JEDAN JE **GRATIS**. PROVERITE UZ SVAKU POŠILJUKU INFO BILTEN KATALOG

10+2 GRATIS + DEMO CD (PlayStation magazin).

NAJNOVIJE IGRE, TRUKOVI, ŠPIRE I JOŠ MNOGO TOGA SVAKOG MESECA NOVI DEMO SA NOVIM IGRAMA.

PLAYSTATION ONE & 2, DREAMCAST, PC, VCD, DIVX, DVD

SAMO DUH GAMES POLJANJA, POLJANJA

## GAMES WORKSHOP

SVAKOG DANA NOVITETI

SVE CENE VAŽE SAMO ZA NARUČBE PODUŽEN



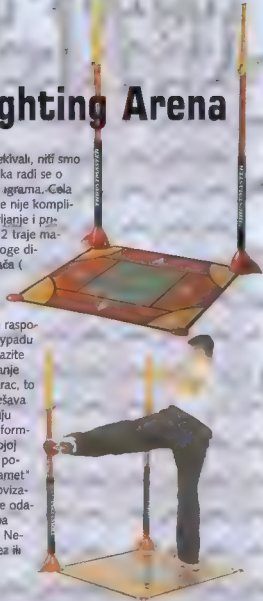
Gradimir Joksimović

## Thrustmaster's Fighting Arena

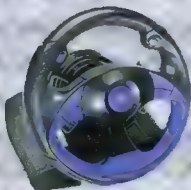
Još jedna fensi novina, koju zaista nismo očekivali, niti smo ikada videli nešto slično. Kao što vidite sa slika radi se o novorođenoj dodatku koji je namenjen borilačkim igrama. Cela skalamerija izgleda dosta čudno, ali uopšte je nije komplikovano staviti u funkciju. Celokupno postavljanje i priključivanje na vaš PlayStation ili PlayStation 2 traje manje od 5 minuta. Komplet se sastoji od podloge dimenzija metar sa metar, dva vertikalna nosača (ili "motke") na kojima se nalaze 4 foto senzora.

Podloga vrlo podseća na Dance Pad i po izgledu i po funkciji. Po površini podloge su raspoređena polja koja predstavljaju pravce na joysticku koja se aktiviraju pritiskom - tj. kada ih nagazite. Dakle, podloga služi da predstavi vaše kretanje po ekranu. Kada pak želite da izvedete udarac, to činite između dve "motke", i šta se tada dešava. Tada stupaju na scenu foto senzori koji imaju funkciju detektora pokreta, koji prenose informaciju ostatku "inteligencije" o tome u kojoj zoni je detektovan pokret tj. udarac. Uz pomoć tamo nekih proračuna, "veštačka pamet"

pregovara sa igrom i prenosi vaš pokret u igru, uz malo improvizacije. Šta će se desiti na ekranu zavisi od igre koju igrate i lika kojeg ste odabrali. Stvar funkcioniše savršeno kada su u pitanju osnovni pokreti tipa osnovni udarac levom ili desnom rukom, ili levom ili desnom nogom. Nezgoda nastaje kada pokušate da izvedete neki komplikovaniji potez ili "ndajže" kombo. Preporuka - dobro se fizički pripremite!



## Saitek RX400 Racing Wheel



Kompanija Saitek je renomirani dalekoistočni proizvođač igraćih periferija, do sada poznat uglavnom vlasnicima PC računara. Zato ne treba da čudi to što je upravo ona prva ponudila konkretna rešenja upravljačkih periferija za PlayStation 2. Do naše redakcije stigla su dva takva uređaja, volan s oznakom RX400 i džojped označen kao PX5000.



Saitek RX400 je sjajno dizajniran analogni volan koji uspešno emulira gotovo sve force feedback funkcije savremenih uređaja. Što se gabarita tiče, ovaj volan spada u najkompaktnije uređaje u svojoj klasi i može se instalirati i na relativno maloj površini. Uz volan dolaze i pedale (gas i kočnica) koje se za postolje vplana vezuju telefonskim mikrokablom. Uređaj se strujom u potpunosti napaja iz game porta konzole, tako da ne zahteva eksterno napajanje. Volan je izrađen od čvrste plastike i modeliran tako da ne zamara ruke pri dužem igranju. Jedina zamerka se odnosi na nešto niže postavljenu prečagu, zbog koje je teško proceniti tačan položaj volana na slepo. Neubedljivo deluju i pedale koje pri jačem pritisku mogu da proklizavaju.

Na samom volanu nalazi se šest dobro raspoređenih tastera i osmosmerni D-pad u sredini, dok se preostala dva tastera (gas i kočnica) nalaze na pedalama. Što se tipa kontrole tiče, RX400 podržava digitalni, DualShock i NegCon režim rada. Digitalni mod nije naročito pogodan za simulaciju vožnje i konsti se samo u igrama koje nemaju analognu podršku. NegCon režim je najbliži Force Feedback uređajima s PC računara i sa odgovarajućim igrama daje najbolje rezultate. Nažalost, na vremenom PlayStation-u takvih igara nema i tu se moramo ograničiti na DualShock režim koji pruža odgovarajući stepen realnosti, ali je to ipak nedovoljno za potpuni doživljaj. RX400 smo probali na velikom broju PS igara (Colin McRae Rally 2, V-Rally 2, NASCAR 2002, Gran Turismo 2) i ni sa jednom od njih nismo bili oduševljeni. Ukratko, tek sa kupovinom PS2, možete u potpunosti iskoristiti sve prednosti ovog uređaja.

dodaci



# Saitek PX5000 Gamepad



Saitek PX5000 je sjajno dizajniran, analogni džojped za PlayStation 2 i PlayStation konzole. Radi se o uređaju vrhunske klase koji od sličnih proizvoda odvaja minijski LCD displej i mogućnost programiranja makro komandi za izvođenje složenih pokreta (recimo, combo udaraca u borilačkim igrama) koji se čuvaju u memoriji (1). Već prvi pogled na PX5000 upućuje na zaključak da se radi o dobro zaokruženom džojpedu koji će zadovoljiti potrebe igrača svih profila. Na gornjoj površini džojpada nalaze se četiri game tastera, četiri kontrolna tastera, analogni d-pad, LCD displej i dva analogni džojstika. Na prednjoj strani nalazi se šest tastera, standardni L1, L2, R1 i R2 tasteri Macro i Turbo, locirani ispod njih. Džojped je izrađen od čvrste plastike u crnoj boji i izuzetno je otporan na sve vrste "šokova".

Kompatibilnost PX5000 je kompletna, kroz uobičajeni digitalan ili analogni režim s kompletnom Dual Shock 2 podrškom koju obezbeđuju dva motorčića. Specifičnost ovog uređaja ogleda se u već pomenutom displeju i memoriji namenjenoj za snimanje kombinacije pokreta. Pri- skom na Setup taster, na displeju se pojavljuje meni Macro preko koga se vrši editovanje komandi. Podešavanje komandi nije baš jedno- stavno, tako da je neophodno konsultovati uputstvo, ali kada se jednom nauči, više se ne zaboravlja i postaje rutinska procedura. Aktivir- ranje programiranih makro komandi vrši se si- multanim pritiskom na taster Macro i neki drugi funkcjski taster, bilo kada u toku igre. Ovakva mogućnost naročito je zgodna u borilačkim i u drugim igra- ma koje zahtevaju izvođenje složenih pokreta. Zamerka se odnosi na nešto spo- riju reprodukciju pokreta, što u nekim igrama može rezultovati pogrešnim pote- zima (to se ipak retko dešava).

Za više interesovanja za PX5000 pokazaže ljubitelji "mekljača", ali i svi oni koji drže do kvalitet- nog džojpada ili im se dopada ideja da na sredini kontrolera imaju fancy looking displej. Za one u plidim d'epom, Saitek je pripremio PX4500, varijantu džojpada identičnog dizajna, ali bez dis- pleva i mogućnosti programiranja.

Saitek

ADRENALIN RANGE  
FOR Xbox™

## Najbolji kontroleri za





ADRENALIN PAD  
FOR Xbox™



PX5000



PS 1



PS2

PlayStation







Saitek

## ComputerLand

Beogradski sajam, hala X  
Beograd, 655-485, 655-900



# STROGO POV.

## Syphon Filter 3

### Syphon Filter 3

#### Super Agent mod

Uspješno završi igru da otključaš "Super Agent" mod. Pauziraj igru da pristupiš meniju sa opcijama i aktiviraš "Super Agent" opciju. U ovom modu svi potezi udarci su ubistva jednim potezom.



### Mario Kart Super Circuit

#### Super staze, brzi start, sirena ...

##### Special Cup krug

Pobedi zlatni kup u svim trkama da otključaš Special Cup krug.

##### Super Mario Kart staze

Osvoji 100 novčića ili više na kraju kruga da otključaš extra staze. Pritisni L ili R da ih vidiš i odigraš. Kada jednom osvojiš poziciju "A" na svakom takmičenju otključaš sve originalne staze.

##### Drugi naslovni ekran

Uspješno završi sve krugove na svim klasama da promeniš boju pozadine na naslovnom ekranu.

##### Control player izbor ekrana

Na ekranu za izbor likova pritisni L da udariš zelenu škljuku ili pritisni R da skočiš.

##### Upotrebi sirenu

Za vreme trke pritisni Select da upotrebiš sirenu.

##### Brzi start

Malo pre nego što se poslednje svetlo promeni za vreme odbrojavanja, pritisni Gas da dobiješ brzi start.

##### Izbriši igru

Drži L + R + B + Start i gas na sistemu da obrišeš poslednje snimljene podatke

### Spec Ops: Covert Assault

#### Mod za varanje

Unesi "BANGBANG" kao ime. Pauziraj igru i aktiviraj "Invulnerability" opciju. Pritisni Left ili Right na selekciju za izbor misije da odabereš bilo koju misiju i fazu.



### World Series Baseball 2K2



#### Da olakšate pobedu

##### Skrivene opcije

Na ekranu za izbor tima, pritisni X da ti prikaže ekran sa opcijama koji ti omogućava da menjaš razne stvari kao što su težina, vreme, stadium i vreme igre.

##### Resetuj brojač

Dok se nadjačavaš sa trkačem brzo pritisni Y pre nego što se vrati slika da resetuje brojač i da nemaš više lopti i udaraca.

##### Teži swing

Pre nego što bacaš napravi svoj izbor, pritisni R. Kad je lopta bačena, kursor će postati mali. Ako udariš loptu biće to ili "home run" ili veoma jak udarac.

##### Postani udarac

Kad izabereš bacanje pomeri kursor i pritisni Y.

##### Nameran hod

Kad izabereš udarac pomeri kursor sa udarača i pritisni Y

### Spy Hunter



#### Recepti za super špijuna

##### Cheat mod

Šifre se otključavaju tako što se kompletiraju sve mislije bez setovanja vremena. Da aktiviraš šifre unesi "System Options", zatim odaberi "Extras" i "Cheat Grid". Da igraš FMV sekvence otključane u cheat meniju, odaberi "Movie Player" opciju, što je "Cheat Grid".

**Saliva Spy Hunter Video:** Završi nivo 1 sa 3:40

**Green HUD (Heads UP Display):**

Završi nivo 2 sa 3:35

**Saliva Your Disease Video:** Završi nivo 3 sa 2:40.

**Night Vision:** Završi nivo 4 sa 3:15.

**Early Test Anamatic Video:** Završi nivo 5 sa 3:25

**Extra Cameras:** Završi nivo 6 sa 3:45.

**Rainbow HUD (Heads UP Display):**

Završi nivo 7 sa 3:10.

**Inversion Camera:** Završi nivo 8 sa 3:05.

**Concept Art Video:** Završi nivo 9 sa 3:45.

**Fisheye View:** Završi nivo 10 sa 3:15.

**Camera Flip:** Završi nivo 11 sa 3:10.

**Puke Camera:** Završi nivo 12 sa 3:30.

**Making Of Video:** Završi nivo 13 sa 2:15.

**Tiny Spy:** Završi nivo 14 sa 5:10.

**Hover Spy:** Završi celu igru

**Super Spy:** Završi svih 65 zadataka u igri za neograničenu municiju i nevidljivost.

trikovi







## Tony Hawk's Pro Skater 3



### Zimske čarolije sa puno trikova

#### Debeli skejter

Pauziraj igru, zatim drži **[L]** i pritisni **X(4)**, **Levo**, **X(4)**, **Levo**, **X(4)**, **Levo** da tvoj skejter postane debeo. Ako pravilno uneseš šifru pauziran ekran će se zatresti. Napomena: Ovaj kod treba da se učita više puta da bi tvoj skejter nastavio da postaje sve deblji.

#### Mršavi skejter

Pauziraj igru zatim drži **[L]** i pritisni **X(4)**, **□**, **X(4)**, **□**, **X(4)**, **□** da ti skejter postane mršaviji. Ako pravilno uneseš šifru pauziran ekran će se zatresti. Napomena: Ovaj kod treba da se učita više puta da bi tvoj skejter postajao mršaviji.

#### Mod velikih glava

Pauziraj igru zatim drži **[L]** i pritisni **Gore**, **O**, **Down**. Ako pravilno uneseš šifru pauziran ekran će se zatresti. Ponovo učitaš šifru da je ugašiš. **Ill**, uspešno završi career mod dajući sve zlatne medalje sa Andrew Reynolds-om da otključaš mod velikih glava u meniju za varanje.

#### Turbo mod

Pauziraj igru zatim drži **[L]** i pritisni **Levo**, **Gore**, **□**, **Δ**. Ako pravilno uneseš šifru pauziran ekran će se zatresti. Ponovo učitaš šifru da je ugašiš.

#### Igraj kao Wolverine

Osvoji sva proširenja na svim regularnim nivoima da otključaš Wolverine.

#### Igraj kao Officer Dick

Uspešno završi career mod dajući sve golove i osvojivši sve zlatne medalje sa kreiranim skejterom da otključaš Officer Dick-a.

#### Special meter uvek pun

Uspešno završi career mod dajući sve golove i osvojivši sve zlatne medalje sa Rune Glibberg da otključaš "special meter always full" u meniju za varanje.

#### Savršen balans

Uspešno završi career mod dajući sve golove i osvojivši sve zlatne medalje sa Rodney Mullen da otključaš savršen balans u meniju za varanje.

#### Prebaci se na restart

Uspešno završi career mod dajući sve golove i osvojivši sve zlatne medalje sa Tony Hawk sa otključaš skok na restart u meniju za varanje.

#### Gladak mod

Uspešno završi career mod dajući sve golove i osvojivši sve zlatne medalje sa Elisa Steamer da otključaš gladak mod u meniju za varanje.

#### Stud mod

Uspešno završi career mod dajući sve golove i osvojivši sve zlatne medalje sa Kareem Campbell

## Tony Hawk's Pro Skater 3



da otključaš stud mod u meniju za varanje.

#### Sim mod

Uspešno završi career mod dajući sve golove i osvojivši sve zlatne medalje sa Geoff Rowley da otključaš sim mod u meniju za varanje.

#### Mod težine

Uspešno završi career mod dajući sve golove i osvojivši sve zlatne medalje sa Eric Koston da otključaš mod težine u meniju za varanje.

#### Žičani mod

Uspešno završi career mod dajući sve golove i osvojivši sve zlatne medalje sa Bucky Lasek da otključaš wire frame mod u meniju za varanje.

#### Slow nic mod

Uspešno završi career mod dajući sve golove i osvojivši sve zlatne medalje sa Chad Muska da otključaš slow nic mod u meniju za varanje.

#### Super revert mod

Uspešno završi career mod dajući sve golove i osvojivši sve zlatne medalje sa Jamie Thomas da otključaš sgoreer revert mod u meniju za varanje.

#### Moon physics mod

Uspešno završi career mod dajući sve golove i osvojivši sve zlatne medalje sa Bam Maghera da otključaš moon physics mod u meniju za varanje.

#### Disco mod

Uspešno završi career mod dajući sve golove i osvojivši sve zlatne medalje sa Officer Dick da otključaš disco mod u meniju za varanje.

#### Dečji mod

Uspešno završi career mod dajući sve golove i osvojivši sve zlatne medalje sa Steve Cahallera da otključaš kid mod u



## Half-Life



### Trikovi za Pola Života

U meniju za varanje pritisni:

**Nevidljivost** **Levo**, **□**, **Gore**, **Δ**, **Desno**, **O**, **Dole**, **X**.

**Neograničena municija**

**Dole**, **X**, **Levo**, **O**, **Dole**, **X**, **Levo**, **O**.

**Nevidljivost** **Levo**, **□**, **Desno**, **O**, **Levo**, **□**, **Desno**, **O**.

**Slow-motion mod**

**Desno**, **□**, **Gore**, **Δ**, **Desno**, **□**, **Gore**, **Δ**.

**Alien mod** **Gore**, **Δ**, **Gore**, **Δ**, **Gore**, **Δ**, **Gore**, **Δ**.

**Xen gravitacija** **Gore**, **Δ**, **Dole**, **X**, **Gore**, **Δ**, **Dole**, **X**.

## Sheep, Dog 'n' Wolf

### Mala pomoć za tupavog kojota

Napomena: Drugi naslov igre je Sheep Raider.

#### Hidden Back In Time nivo

Da uđeš u skriveni nivo u Back In Time, uđi na Back In Time nivo vrata sa suprotne strane.

#### Hidden Autumn nivo

Idi u jesenji nivo i skreni desno da nađeš crni zid. Dvaput skoči preko zida u skriveni prolaz i uđi na vrata na kraju hodnika.

#### Vidi sve bonuse sa samo nekoliko časovnika

Da vidiš sve bonuse i poteze bez skupljanja svih satova, uradi sledeće. Prvo, ugasi automatsko snimanje zatim sakupi najmanje 3 sata u toku igre. Kad jednom to uradiš idi u bonus sekciju u studiju i kupi bonus sa satovima koje imaš. Vidi bonus materijale, zatim izadi iz bonus sekcije nazad u studio. Pritisni Start i izadi iz igre bez snimanja. Ponovo učitaj igru i kad ponovo nađeš studio vrati se u bonus oblast i kupi novi bonus. Nastavi da izlaziš bez snimanja i da kupuješ nove bonuse sve dok ih sve ne sakupiš.

#### Pobedi Red Hairy Monster-a

Ostavi ovcu u Annex i odšetaj u sobu u kojoj se nalazi Red Monster (Sherman). Brzo pređi sa Monster-ove leve strane. Uskladi svoj skok sa njegovim i skoči ka njemu i preko njegovog kruga. On te juri, ali mu ne dozvoli da te zgnječi. Trči oko njega u sve dok ne padne dole. Ako te zgnječi, beži od njega i probaj ponovo. Kad padne brzo zgrabi ovcu. Skači po platformama sve dok štoperica ne pokaže odgovarajuće vreme

## Castlevania Chronicle

### Da lakše prikucate Drakulu

Napomena: Ima i naslov Akumajo Nendaiiki: Akumajo Dracula.

#### Extra Opcija

U glavnom meniju pritisni Gore(2), Dole(2), Levo, Desno, Levo, Desno, O, X da otključaš "Extra Option" meni.

#### Izaberi zvuk

Dok biraš original mod drži **[L]** + **[R]** da otključaš opciju za promenu muzike.

#### Art galerija

Za svaki nivo završen u arrange modu (ukupno ih je 26) po jedna ilustracija Ayami Kojima, umetnik za Akumajou Dracula X: Gekka no Yasoukyoku/Castlevania: Symphony of the Night Akumajou Dracula X68000/Castlevania Chronicles biće otključana u "Special Option" pod "Option" menijem.

#### Vreme napada

Uspešno završi arrange mod da otključaš mod za napad.

## NBA 2K2

### Još timova, igrača, ruganje protivniku ...

Napomena: Šifra mora da se unese tačno onako kako je napisano. Uđi u "Options" ekran i izaberi "Codes".

#### Skriveni timovi

Zatim, unesi "vc" kao šifru da otključaš Mo Caps, Sega Sports, i Sega Net timove.

#### Skriveni igrači u Sega Sports timu

Otvori "Hidden teams" šifru da otključaš Sega Sports tim. Uđi u "Options" ekran i izaberi "Codes". Zatim, unesi "Marrinson", "Stricker", "Dobson", ili "Aynaga" kao šifru da otključaš skrivene igrače u Sega Sports timu.

#### Skriveni igrači u Mo Caps timu

Otvori "Hidden teams" šifru da otključaš Mo Caps tim. Uđi u "Options" ekran i izaberi "Codes". Zatim, unesi "Arnold" kao šifru da otključaš skrivene igrače u Mo Caps timu.

#### Promeni košarku u fudbal

Zatim, unesi "FOOZBALL" kao šifru.

#### Velike glave

Zatim, unesi "heliumbrain" kao šifru.

#### Igrači čudovišta

Zatim, unesi "alienbrain" kao šifru.

#### Zaraženi igrači

Zatim, unesi "tvirus" kao šifru.

#### Ruganje posle koša

Zatim, unesi "sohappy" kao šifru.

#### Luckasti komentari

Zatim, unesi "whatamissaying" kao šifru.

#### Budi lopta

Zatim, unesi "betheball" kao šifru.

#### Budi "kul"

Zatim, unesi "radical" kao šifru.

#### Hip odeća

Zatim, unesi "the70slive" kao šifru.

#### Sigh mod

Zatim, unesi "Not so happy" kao šifru.

#### Resetuj šifre

Zatim, unesi "Sartorial" kao šifru.

STROGO POV.







## Crash Bandicoot



### Super šifra

Unesi sledeće na ekranu za šifre da pristupiš do svih 32 nivoa, sve gemove, i oba ključa. Posle unosa prvog reda, pojavije se sledeća dva reda.

Δ, Δ, Δ, Δ, X, □, Δ, Δ, Δ, Δ, □, X, Δ, O, Δ, Δ, Δ, O, □, Δ, X, X, X, X

#### Šifre

##### Završeno %

##### Šifra

2%	O, □, O, □, O, □, Δ, □
6%	O, X, □, Δ, O, □, □, Δ
11%	□, □, X, O, □, Δ, X, Δ
13%	X, □, X, O, X, □, Δ, X
18%	□, □, Δ, X, O, □, X, Δ
19%	Δ, Δ, X, Δ, O, □, □, X, □, X, O, □, O, □, X, Δ, □, X, X, Δ, □
22%	O, □, □, O, O, X, X, X
27%	X, O, X, O, O, X, □, O
31%	□, X, Δ, Δ, X, □, X, Δ
36%	X, O, O, O, X, □, X, □
38%	□, □, X, Δ, X, □, O, X
52%	Δ, Δ, O, X, X, □, □, O, □, Δ, Δ, X, X, O, O, □, O, Δ, □, X, X, O
56%	Δ, Δ, Δ, Δ, Δ, X, □, □, □, Δ, Δ, X, X, Δ, □, □, □, O, X, O, O, Δ, X
57%	Δ, Δ, Δ, □, □, □, □, □, □, Δ, Δ, X, X, Δ, Δ, X, O, □, X, □, X, □, X, O
63%	Δ, Δ, X, X, X, X, Δ, □, □, X, X, X, O, □, Δ, Δ, X, O, X, O, Δ, Δ
68%	Δ, Δ, X, X, □, O, □, Δ, Δ, X, X, X, O, X, □, □, Δ, Δ, O, O, □, X, O

## LMA Manager 2002



### Eto nama para ko blata

Ako pravilno uneseš šifru čućeš klicanje.

£500 miliona - Unesi "MONEY TREE" kao ime.  
 Pobedi u svim igrama - Unesi "DREAM ON".  
 Brza izgradnja stadiona - Unesi "BOB THE BUILDER".  
 Besplatni transferi - Unesi "HYPNOTISED".  
 Porast rejtinga igrača do 90% - Unesi "TOP NOTCH".  
 Bez karata - Unesi "IN THE DARK".  
 Brži igrači - Unesi "CAFFEINE".  
 Agresivni igrači - Unesi "DIE HARD".

## Devil May Cry



### Nisu baš trikovi ali nema bolje

#### Easy mod

Uspešno završi misije 1, 2 ili 3 sa bar jednim nastavljanjem. Na početku sledeće misije pojavije se opcija da promeniš igru u easy mod. Napomena: Kad jednom aktiviraš easy mod ne možeš se vratiti u normal mod.

#### Hard mod

Uspešno završi igru jednom da otključaš Hard mod.

#### Legendarni Dark Night mod

Uspešno završi Hard mod da otključaš Legendarni Dark Night mod

#### Dante Must Die mod

Uspešno završi Legendarni Dark Night mod da otključaš Dante Must Die mod.

#### Super Dante mod

Uspešno završi Dante Must Die mod da otključaš Super Dante mod. U ovom modu možeš se pretvoriti u đavla i koristiti magiju.

## Croc: Legend Of The Gobbos



#### Biranje nivoa

Unesi U, L, D, L, R, L, D, U, L, R, R, D, R, R, U kao šifru

#### Super šifra

Unesi L, L, L, L, D, R, R, L, L, D, R, D, L, U, R kao šifru da počneš na poslednjem nivou skrivenog ostrva 5-B sa svim tajnama.

#### Da ne gubite živote

Paузirajte igru kad Croc vikne dok pada. Pritisnite Select i odaberite "Quit". Zatim odaberite "No". Pritisnite Dole na ekranu za izlaz iz igre bez obzira koja je opcija odabrana. Pritisnite X i restartujte nivo bez gubljenja života.

#### Šifre ostrva

2 RDLURRLRLRLUD  
 3 LURURDDUDUULUD  
 4 RDLURRLURDUULUD  
 5 ULDLRLDLRLRRRU

## MALI OGLASI

Ako želite da menjate vaše igre, konzole ili dodatke, mali oglasi su za vas besplatni. Oni koji žele da nešto kupe, prodaju ili iznajmiju, mogu se obratiti marketingu časopisa "Bonus"!

znajmijujem PlayStation konzole - kućna dostava. Dodatno volan i multi tap za 4 igrača. Prodaja novih igrica na Verbatimu.  
 tel. 011/417-624, 063/321-123

Razmenjujem diskove za PlayStation.  
 Veliki izbor!

063/8173-844 Slada

Neke od ponuđenih igrica menjam za igru Soul River. To su: Tarzan, Herkules, Soviet Strike, Tomb Raider2, Tomb Raider3, Army Men Gren Rouge, Crash Bandicoot 3 i još neke.

655/002 - Ivan

Menjam oko 100 časopisa o kompjuterskim i konzolarnim igrama za Dreamcast džopad, pištolj ili tastaturu.

023/773-135

Prodajem Sony PC sa 3 džojstika i 5 CD-a  
 Mladen 013/521-117

Prodajem Nintendo 64 za 90 Dem, 2 džojstika i 6 kertridža

8714-239, Vuković Vladimir

Razmena diskova za Sony Play Station i Sega Dream cast

032/826-038, Predrag

Iznajmijujem Sony

064/136-683

Menjam 18 novih Dreamcast diskova za dreamcast džopad

Dejan 023/773-135



# THE LORD OF THE RINGS

Uloge: *Jim Taylor, Catherine Bennett, Viggo Mortensen, Elijah Wood, Ian McKellen,*  
 Režija: *Peter Jackson*  
 Scenarij: *Fran Walsh*  
 Trajanje: *9h 47min*

U Beogradu, 16. januara 2003. godine  
 Plan odnosa: ...  
 Stanje: ...



film i dvd



Film  
**Miss Congeniality**  
 Kataloški broj: 1858  
 Žanr: Komedija  
 Trajanje: 100 minuta  
 Glumci: Sandra Bullock, Candice Bergen  
 Režija: Donald Petrie

Vrlo pitka i opuštajuća komedija sa uvek sjajnom Sandrom Bullock u naslovnoj ulozi. Pomalo mutkobanjast ženski tajni agent dobija specijalni na oko nezvodljiv zadatak da postane mis sveta. Deluje teško, ali kada se dobro potrudite, sve se da reši.



Film  
**The Legend of Bagger Vance**  
 Kataloški broj: 1860  
 Žanr: Drama  
 Trajanje: 127 minuta  
 Glumci: Matt Damon, Will Smith, Charlize Theron  
 Režija: Robert Redford

U ovakvim filmovima se komičan poput Will-a Smith-a nikada ne iznad ostalih. Njegov takrat je neoporan, a vi uživate u prelepom sagi o golfru i ljudima koji žive za malu belu loptu. Štapove, igra je samo za prebrane, a film za sve generacije.



Film  
**Bedazzled**  
 Kataloški broj: 1827  
 Žanr: Komedija  
 Trajanje: 93 minuta  
 Glumci: Brendan Fraser, Elizabeth Hurley  
 Režija: Harold Ramis

Da li se sećate možda Džordža iz Džungle? Isti glumac, još bolja zabava, a vi ćete videti kako izgleda slatkiši pakli sa đavolom. Film za svu generaciju uz izvanrednu režiju Must - see movie!



Film  
**Titan A.E.**  
 Kataloški broj: 1844  
 Žanr: Animirani film  
 Trajanje: 94 minuta  
 Režija: Don Bluth, Gary Goldman

Neverovatno izveden klasičan crtani film u miksu sa raznim efektima, baš kao da je iz Lukaseve radionice. Igra je sjajna, "glasovna ekipa" još bolja, a između ostalih, tu su Matt Damon, Drew Barrymore itd. U svakom slučaju, ovaj film je momentalno maksimalno što animirana industrija može da ponudi.

...a i tako je već 50 miliona ljudi uživalo u njegovom imaginarnom stvaranju, jednostavno: nema ljudi želi za njegovim animima. Njegov najpopularniji roman je svakako trilogija "Prstenova" koja je zabeležila uspeh kao najprodavnija knjiga svih vremena. U pitanju je epska priča o sukobu između dobrih i zlih sila, a glavni likovi su Hobbit (biće slično patuljku) koji uz pomoć vilenjaka, čarobnjaka i čarobnjačica pokušavaju da se suprotstave gospodaru svag Zla.



...srednja Zemlji, omraženom Sauronu. Film koji ćemo gledati u Sava Centru na svečanoj premijeri 18. januara je zamišao scenariste i reditelja Peter-a Jackson-a koji je sa sjajnom glumačkom ekipom (Sean Bean, Cate Blanchett, Christopher Lee, Liv Ullmann...) pokušao da što bolje dočara svet Srednje Zemlje (Middle Earth) onako kako ga je zamislila Tolkienova "Društva Prstena" ili "Fellowship Of The Ring" je prvi

deo filma na koji je utrošeno 15. meseci snimanja i oko 270 miliona dolara što ga čini najskupljim filmom u istoriji kinematografije. Očekuje se da će druga dva nastavka: "The Two Towers" i "The Return Of The Kings" biti prikazana u naredne dve godine.

Za Tolkienove mitove bilo je potrebno preko 40 godina kako bi se dostigao neophodan nivo kompjuterske tehnologije koja bi omogućila da pejzaži i likovi konačno ožive. Novozelandska kompanija za specijalne efekte



WETA Digital osvojila je tri oskarske nagrade za svoj završni efekat: Gollum, mali čudovski biće koje nije video. Jedna od najinteresantnijih kreacija u filmu je svakako Gollum (čudovišna kreacija tamne strane magije), a njegovi animirani pokreti su izvanredni.

...pjutersku grafičku zastarele i prevaziđene.

Sve u svemu, ovaj film je nešto što se nikako ne može propustiti. I pa se zahvaljujemo našoj najvećoj distributerskoj kući Tuck što je i nama na Balkanu omogućila da budemo deo velikih mitova. Vidimo se u Sava Centru!



### Film **Lucky Numbers**

Kataloški broj: 1825  
Žanr: Komedijal  
Trajanje: 100 minuta  
Glumci: John Travolta, Lisa Kudrow  
Režija: Peyton Reed

Kažu da je umešna komedija, lično ne mislim tako, ali u svakom slučaju, ovo je simpatičan film. Kada se spoje dva ne toliko inteligentna bića u želi da se obogate na prevaru, naprosto ništa ne ide po planu...



### Film **Get Carter**

Kataloški broj: 1815  
Žanr: Akcioni  
Trajanje: 104 minuta  
Glumci: Sylvester Stallone, Michael Caine  
Režija: Stephen T. Kay

Rimek sjajnog filma iz sedamdesetih godina. On je brutalan, jak i moćan. Svi ga se plaše. Njegovu jedino rešenje problema je u krvi onih koji mu smetaju. Izuzetan "staloneovski" film.



### Film **Attila**

Kataloški broj: 1843  
Žanr: Istorijski spektakl  
Trajanje: 236 minuta  
Glumci: Gerard Butler, Powers Boothe  
Režija: Dick Lowry

Muškarci su ga sledili, žene volele, a Rim ga se plašio - prava istorijska poslastica za sve ljubitelje filmova kao što je Gladijator. Doduse, budžet za ovo ostvarenje je bio daleko manji tako da se ni dužina filma ne može porediti sa efektima iz Gladijatora, ali je priča dosta solidna i, iako je film poprilično blag, nije naročito dosadan. Ipak, preporučujem samo ljubiteljima



### Film **Finding Forrester**

Kataloški broj: 1802  
Žanr: Drama  
Trajanje: 102 minuta  
Glumci: Sean Connery, Robin Brown, Gus Van Sant  
Režija:

Dirljiva saga o povućenom piscu i mladom črom kolarkašu. O ljudima ne treba suditi po boji kože, a iako akcenat nije bačen na to, dobar deo filma se i vrti oko otklanjanja predrasuda između ljud



DVD & PC  
KLUB  
SOFT

Zahvaljujemo se  
generalnom sponzoru  
DVD rubrike filmi

011/322-40-40





## PUT' OKO SVETA

Pravo s plaže do garaže (očekujući zamenu)

brate, u kom si fazonu?



Zakoračio sam u memljivo skladište. Trebalo je da ostvarim kontakt. Samo je bilo pitanje vremena kada će Xaxraqux i Qulququottik iskrsnuti preda mnom, šireći svoje velike oči, pokazujući univerzalni znak mira. I bi kao što sam prethodno najavio, Xaxraqux i Qulququottik dođoše i raširše svoje oči, dajući mi poslednju komponentu koja trebajše za konstruisanje ELF prijemnika. Da je hvaljen Veliki Stratišir u godini Nicifora, velikog proroka, velikog reda, velikog nosa... Sada ćemo moći da uzvratimo udarac - JOJ KLINTONE. !!!

## GTA 3 DO REDAKCIJE

I tako sam ja bacio kofere iza sebe, pokušavajući da pogodim nekog od kolovođa odbora za doček. Džaba sam molio da se pruži neistinita informacija o datumu i mestu mog prispeća, ali šta da se radi? Smatram da do taksija neću stići, jedino da zaplenim onom detetu bicikl, a mogao bih i lizalicu pride. - Slušaj, mali, ja sam Uroš, pišem za BONUS i moram da zaplenim tvoje vozilo u NARODNOM interesu. Ostani tu i sačekaj me jedan-dva DANA, pa onda, ako me nema, ALI SAMO AKO ME NEMA - otidi kući. I dobro bi bilo da mi DOBROVOLJNO ostaviš i lizalicu, a ako ne, moraću da primenim silu... (dečji plač)

Počeo sam da veslam nogama, ali uzalud. Uporni prgonitelji su bili tik iza mene, pa mi se na momente činilo da mi dišu za vrat. Stekao sam prednost koju sam iskoristio da utrućim u taksij vozilo i velikom količinom novca ubedim šofera da odmah krene. Prvo je udario po gasu, pa se okrenuo da pita dokle, te me je video i prebledelo, a onda i nagazio na kočnicu, prebacujući me sa zadnjeg sedišta na prednje (da se rukujemo vajda)

- Care, 'el si ti Uroš Tomić? Čitaju te moji klinici redovno, kažu da si opasan ludak, pa ako bi mog'o 'edan mali autogram

- Može care, samo vozi, ako ne želiš da nagrabusimo obojica.

Pet minuta kasnije bili smo petsto metara udaljeni od glavnih prostorija redakcije. Isplatih čoveku dug, potpisah parče 'artije i krenuh da se šunjam u pravcu ulaza. Na moju nesreću, prevarih se u računici, te zadoh pored šumice blizu sportske gimnazije, računajući na tamu i mrak, ali zaboravljajući na školsku godinu koja je počela i moju popularnost koja je narasla... Četiri devojke su me prepoznale i počele da trče za mnom, uzvikujući moje ime i vrišteti na sav glas, obavestavajući sve svoje drugarice iz odeljenja (dva ŽENSKA odeljenja) ko sam, šta radim i da sam se vratio iz izgnanstva... Stampedo, rođaci, a ja na izmaku snaga. Srećom - pravovremeno ugledah starog poznanika (sada perspektivnog pevača pred kojim je svetla budućnost), maskiranog, ali uvek prepoznatljivog i uzviknuh

- De si ĐUS, brate, pomagaj ako Boga

znaš!!!

- Tiću bre psu, iz kog si tripa? - reče batica, potvrđujući svoj identitet. Devojke su zavikale i njegovo ime. Potrčao je uporedo sa mnom, pokušavajući da me mazne po glavi (u znak zahvalnosti), pa je rek'o da će da zaždi levo, odvlačeći ih u stranu, kako bi mi dao fore za beg. On je opleo levo na raskršnici Grčića i Vučića, a ja desno - još samo stotinak metara. Jedan deo ponosa našeg grada je zafurao za njim a drugi za mnom, a ja sam shvatio koliko je pušenje ŠTETNO po zdravlje, gonjen željom da iskašljem srce na nos ili makar plućnu maramicu (kriko) u nedostatku nečeg drugog. Tu su vrata, gde je kvaka da je zagrizem? ŽBAMII!ŽBAMII!ŽBAMII! - ALO OBALA, OTVARAJTE, ČUMA VAM NOS POJELI VI STE KRIVI ŠTO ME SVI SVUGDE PROGANJAJU I JA TRAŽIM AZIIIIII! Vrata su se otvorila u poslednji čas, baš kada sam pomislio da će me tri raspomamljene maloletnice rastrgati svojim zubima, a ja sam izgubio svest od iscrpljenosti i pretrpljenog str'a

VUK ILI ANDEO  
ČUVAR???



Svest je počela brzo da mi se vraća, zahvaljujući kvalitetnom viskiju koji se u redakciji gaji. Dočekao me je osmeh, zakrvavljene oči, crven nos i alkoholni zadah. Vidim, ovde se uveliko slavi, da li je to zbog mogega povratka?

Her Vajs je promenio stav u mirno i ton u poluponosito, stavljajući mi levu ruku na desno rame i grlić flaše u usta - Vidim da si uspešno obavio zadatak Mr. Švarc. Susreo si Endurijance i obezbedio proboj nove tehnologije, a bo'me i uvećao si popularnost našeg lista i plasirao ga na svim stranama sveta, promovisao si naše KVALITETE svim osobama suprotnog pola, tako da si ispunio, prevazišao i nadmašio sva očekivanja i procene. Ti si jedan odličan, mlad bistar, pametan, perspektivan, inteligentan i nadasve nadaren stručni kadar

- Nemojte, gazdo, pocrveneću...

- Ovim se tvoje izgnanstvo ukida, vraćaš se na svoje mesto uz sve počasti i smanjen opseg dužnosti, a kao posebno iznenađenje - tvoja lična sekretarica, koju SAMO TI smeš da maltretiraš!

- Kuku, cefe, šmrć, sram te bilo, sto ko bangava, šmrć, zashn, naterao si mi suzavac na oči.

- Nemoj plakati, bratiću, molim te - povratniću

- 'Ajde šefe da malo curnemo zajedno, pa da odemo u susret zalazećem suncu, te da nakon toga potražimo neki lokalni



CD po izboru su dobili: Darko Banović, Pančevo • Edita Sabo, Crlenka • Boris Čučuković, Novi Banovci • Nemanja Vagić, Stara Pazova  
Časopis Bonus su dobili: Marko Đaković, Zrenjanin • Branislav Ranković, Beograd • Dušan Paradić, Kruševac • Pavle Mula, Ing • Nenad Petković, Pančevo



Ukoliko ste se zaglavili u nekoj igri, ili ne znate kako dalje, pošaljite nam pismo ili e-mail, a mi ćemo ga objaviti. Takođe, ako znate odgovor i možete da pomognete saigraču u nevolji, učinite plemenito delo. Pitanja se postavljaju isključivo pismom ili mail-om

#### NIKAKO I NIPOŠTO REDAKCIJI TELEFONOM!

Ako ne objavimo vaše pismo, ne ljutite se, budite strpljivi i proverite sledeći broj (osim ako je stiglo više istih odgovora na jedno pitanje ili smo objavili rešenje).

#### SPISAK SVIH REŠENJA OBJAVLJENIH OD SADA U BONUS-U

TOMB RAIDER 4 - Broj 1, 2, 3  
SILENT HILL - Broj 4  
BIOHAZARD: GUN SURVIVOR - 5  
RESIDENT EVIL 3: NEMESIS - Broj 6  
METAL GEAR SOLID - Broj 7  
DRACULA RESURRECTION - Broj 8  
FEAR EFFECT - Broj 9  
DINO CRISIS 1 - Broj 10  
R. E.: CODE VERONICA - Broj 11, 12  
DINO CRISIS 2 - Broj 13  
PARASITE EVE 2 - Broj 14, 15  
TOMB RAIDER: CHRONICLES - Broj 16  
EVIL DEAD: HAIL TO THE KING - Br. 17  
VAMPIRES COUNTDOWN - Br. 18

#### CHRONO CROSS I DR.

✉ Čao!

Po prvi put Vam pišem za ovu rubriku i odmah na početku moram da Vam kažem da ste najbolji časopis na svetu i da pozivam sve čitaoce da naruče stare brojeve Bonusa. Sad kad znam da će moje pismo biti objavljeno da pređem na stvar. Zaglavio sam se u više igara:

1. Chrono Trigger  
Kada odem u budućnost gde nalazim izgledne ljude koji me zamole za pomoć i prođem kroz kraljevicu dođem do Death Peak uz koji ne mogu da se popnem - ne znam šta da radim?
2. Xenogears  
(dva CD 55-56 sati igre) U delu kada treba da uništim Deus-a totalno sam se zaglavio. Ušao sam u Deus-a i colog ga pretražio ali ne znam gde dalje da idem?
3. Dark Stone  
U 12 nivou u land of Margh or došao sam do Solar room a prethodno sam u 9, 10, 11-stom nivou pokupio 3 statue. Šta dalje?
4. Chrono Cross  
Na prvom CD-u došao sam do dela kada treba da nađem 6 dragon relics-a. Našao sam 3 i još ostaju 2 dragon relics-a koje čuvaju fire green dragon koje ne mogu nigde da nađem.
5. Gde se nalazi pajser u alone in the dark?

Pozdrav! Madić Aleksandar

#### EL TORALDO

✉ Odgovor za Slobu i Ivana u vezi igre "El Dorado". Kada nađeš momka koji čisti topove sa leve strane topova uzmi

gusarsku maramu i stavi je na glavu. Do jeli ćeš morat da dođeš šunajući se (19). Kada to uradiš momak će ti dati svoje čarape da ti i čistiš topove jer će misliti da si i ti na njegovoj strani. Jednom obriši bilo koji top i momak će ti dozvoliti da uzmeš krekeru koji stoji na podu. Zatim idi kod Tulla da uhvatiš pacova. Njega ćeš uhvatiti tako što ćeš krekeru staviti u rupu i podmetnuti kuku (koju ti baci konj sa palube) da drži rešetku dok se pacov ne ulovi. Kada pacov upadne u rupu stavi ga u jednu od čarapa, i odnesi momku kod topova. On će se onesvestiti kada to vidi. Zatim zapali drugu čarapu (fenjerom koji je bliži topovima) i potpali fitilj na topu koji će pući i otvoriti Vam izlaz. Tada će se onesvestiti i Tullio i zajedno ćete otići na palubu broda.

E, a sad meni treba pomoć: zaglavila sam se u igri "Silent Hill" u školi ne znam koju melodiju treba da odsviram na klaviru (znam da u broju 4 ima rešenje).

Monika, Beograd

#### X-FILES

✉ Zdravo majstor!

Želim da pomognem Sladi u igri X-files iz broja 17. Moraš uzeti metak koji se nalazi u jednom stubu u skladištu. Nakon što uzmeš metak idi u laboratoriju i pokaži Džonu sve što si pokupila u skladištu. Zatim idi do Šenksa koji će ti dati dalja uputstva a ti bi trebalo da bude istraživanje ubistva ribara koje će se dogoditi. Skinner će tada otići u Washington D.C. na analizu DNK.

Reći će ti da uveče odeš u skladište. Kada posle nekog vremena budeš otišla u skladište moraš ući na zadnja vrata. Nipošto ne pokušavaj pucaati na kriminalce koje ćeš videti i nemoj da se približavaš njima jer ukoliko to uradiš sledi tvoja smrt.

Za uzvrat imam i ja Vas da pitam šta da radim u istoj igri X-files ali na drugom disku. Stigao sam do mrtvačnice. Razgovarao sam sa ženom koja je pregledala ribarova leš. Pitao sam je da li zna nešto o Molderu i Skali. Ona je rekla da imaju njihove leševe. Odvodi me do vrata ali Moldera i Skali nema. Ona odlazi negde a ja ostajem sa prijateljicom koja je sa mnom još od onog ubistva kod skladišta. Razgovarao sam i sa njom i potom i Dona odlazi a ja ostajem bez ideje šta da radim. Neka mi neko pomogne!

Petrović Darjan, Trstenik

#### XENA WARRIOR PRINCES

✉ Hi Bonus, Prešao sam sve u igrici "Xena warrior princess" i došao sam do zadnje staze gde treba da oslobodim Xeninu drugaricu. E tu je moj problem; ubijem ona dva kosača, posle njih i onu vešticu i onda kada dođe onaj veliki bos... poludim! Nikako ne mogu da ga sredim. Mačem mu ne mogu ništa, pokušavam da kad se zaleti da me udari da padne sa ivice onog hrama ali opet ništa. On ili udari u neki stub

ili mene zvezne. Pomozite molim Vas! Unapred zahvalan Nemanja Petrović Nex iz Prokuplja

#### CHRONO CROSS

✉ Čao svima!

Molim Vas, molim Vas pomozite mi, u Chrono cross-ull!  
U 17 broju Bonus-a Nemanja i Stefan su dali rešenje kako da se ubije Dario međutim to mi nije pomoglo.

1. Koristio sam u borbi preporučene elemente ali... On posle toga ili pop uni sebi energiju (po 200-300mp) ili ima elemente koji meni oduzmu (500, 600 pa i 700 mp. S obzirom da moji likovi imaju maksimalno 500mp (Lynx) to je strašobalan. Opremo sam ih i drugim stvarima ali ni to ne pomaže.

2. Kako mogu da koristim "Summon" elemente? Imam ih ali likovi ne mogu da ih koriste.

3. Ko je to i gde se nalazi Q Spynix? Ko je pobedio Daria i uništio Masamun mač molim Vas da mi da kompletne odgovore na dva pitanja ili ako može da me pozove. Bio bih Vam veoma zahvalan

Milan, Zaječar (019/24-905)

#### TEKKEN

✉ Čao!!!

Odgovor Goranu Orosu za Tekken: Doktora Boskonovitcha ćeš osvojiti samo ako znaš vrlo dobro da igraš. Biraj Tekken force mode i pređi je tri puta. Kada počne da igraš četvrti put u donjem levom uglu videće ti ključa: Bronze key, Silver key, Golden key. Pobedi Heihachi-a i otključaće Final stage. Tu ćeš se boriti sa doktorom Boskonovitchem. Kao ga pobe-diš biće otključan.

Miloš Lukić, Ulcinj

#### RE: CODE VERONICA

✉ Potrebna mi je pomoć za igru Re:

Code Veronica: da li je moguće igrati igru u prvom licu? koliko likova se može otvoriti u Betl modu? kad sam igrao Betl mod iz slot mašine sam pokupio D.I.J. dnevnik. Ko je taj lik i može li se otvoriti? Ako igru završim sa A ocenom dobijam li neko oružje kao u prošlim delovima "Rezident evil-a"? Svi koji mogu da mi pomognu neka mi pišu na e-mail adresu ul.velikana.c-g@cg.yu ili u sledećem Bonusu

Cmedomeer

#### NEXS BUNNY & CRODINI

✉ Zdravo! Pomoć Igoru iz Novog Beograda: Kada dođeš u "wind temple" u "Arabian era" moraš da aktiviraš rupe sa vetrov na sredini. Onda se vrati gore i sa Bugiom skoči prema prvom tom vetru ali tako kao da skače u rupu a dalje možeš sam da nastaviš.

I meni treba pomoć u igrici "The Grinch" ako neko zna gde su svi delovi od Binoculara.

Aleksandar Perišić, Novi Sad



## RAINBOW SIX

☒ Čao Bonusovci sveta!

Odgovor za Miloša Zarvića iz Topolovnika za igricu "Rainbow six": šifra za prelazak petog nivoa je 42X8X5PRP6WB9.

A voleo bih da meni neko pomogne u igri "Spiderman 1" Zaglavio sam se u borbi protiv Misterija. Bilo kakva pomoć je dobro došla.

Aleksandar Nikolić iz Ripnja

Misterija čez lako da izmlatiš i to tako što čez da kristi kugle od mreže i da gađaš na njegovim grudima i na glavi i na nogama neakve "dugmiće", imaš uvek dovoljno prve pomoći koju možeš da pokupiš i nije ga teško pobeđiti. Ako možeš moj klinac od 5 godina, možeš i ti.

Kermi

## SHEEP DOG N WOLF

☒ Di ste bačani!

Evo mene posle kraće pauze ponovo sa vama. Vaš Peda da vam čuva leđa! Evo da ja nešto pitam: u igrici "Sheep dog N wolf" kako da pređem 10 nivo? Pređem one topove, uzmem ovcu i uđem u dvorac. Kad se tu pojavi neki davo koji me mnogo nervira. Piše da se plaši svetla i da lako poludi. Šta da radim?

P.S. davo ima dobre "kicke"

Predrag Majušević

## INDIANA JONES

☒ Haug bledoliki!

Potrebna mi pomoć: u igrici "Indiana Jones and the internal machine" u jednoj sobi pokupim jednu statu o kojoj je pričao čovek iz animacije. Šta onda? Indijanci imaju probleme.

Nemanja (Indijanac) Vagić

## DRACULA 2

☒ Vozdra Bonusovci!

Molim Vas pomagajte, vi ste mi zadnja nada. Zaglavio sam se u igrici "Dracula 2-the last sanctuary". Kada uzmem demonovu krv i pomešam je sa tečnim sastojkom dobijam metkove za ubijanje demona. Silazim u podrum ubijam sledećeg drakulnog izaslanika i stižem do nekih vrata gde treba da ubacim meni neku nepoznatu spravu a iz nje dobijam ključ koji stavljam u drakulin dnevnik. Posle toga uzimam fluorescentne naočare i pojavljuju se brojevi na papiru kada okrenem nekojaku stanicu vidim kako se izvlači šifra ali mi ne ide. Očajan sam.

Iskreno Vaš Harry Potter

## SHEEP DOG N WOLF

☒ Zdravo!

Imam odgovor za Eleonoru u igrici "Sheep dog N wolf": na početku osmog nivoa pokupi i magični hronometar koji ti služi za odlazak u prostor gde na određenom mestu (braon zemlja) posadi seme i vратиš se u sadašnjost gde će te čekati veliko drvo na koje ćeš moći da se popneš, odatle skoči na platformu gde se nalazi kupus. Na isti način

sva vrha dvorca skoči i na prazan kraj daske. Stena će te prebaciti na drugi kraj reke. To je to.

I meni treba pomoć u navedenoj igri: stigaš na peto do devetog nivoa. Uspevam da šutnem sandučić za pismo ali mi krokodil prepreči put. Pokušam li da prođem pored njega on me pojede.

Kako da deaktiviram mine koje mi zadaju dosta problema?

Aleksandar Nikolić

## SILENT HILL I GTA2

☒ Zdravo!

Želeo bih da pomognem Marku iz Batajnice u igri "Silent Hill": raspored dirki koje treba prisutni sleva na desno (3, 10, 11, 8, 2). Tada će sa zida pasti srebrni medaljon i postavi ga kod sada zatim pogledaj koliko je sati. Sat se nalazi u dvorištu.

Sada meni treba pomoć u igri GTA2 PSX. Ako neko zna šifre neka pomogne. Odgovor objavite u Bonusu ili na adresu:

Janko Polovny, Vojvođanska 57  
Padina 26215

## TEKEN 3

☒ Čao Bonusovci!

Pošto se o vama sve zna na primer da od vas nama boljih neka tako i ostanu. E pa evo mojih problema:

1. Kako na igrici Tekken 3 za Sony otkriti treću uniformu za likove?
2. Na igrici Dosije -X za Sony na drugom disku lokacija brod "Tarakan" našao sam i kuglu, otiske prstiju, 2 kugle i razgovarao sa devojkom iz policije koja je takođe na brodu li mi u štabu FBI stalno kađu da sam nešto propustio. Šta više da radim?

Pozdrav, Predrag Petrukić, Zaječar

## ODT I DRACULA2 I ...

☒ Pozdrav svima!

Igor Lakić je tražio šifre za igru "ODT" pa mu ih šaljem: Maksimalna munica-pauziraj igricu i pritisni levo, desno, gore, dole, O i □. Maksimalna magija (Mana) -pauziraj igru i pritisni levo, desno, levo, desno i O. Maksimalna energija: levo, desno, levo, desno i □. Poboljšanje oružja: pauziraj igru i pritisni: **01, 02, 03**, levo, desno, gore i dole.

Šifra za Driver i upućena Mladenu iz Kraljeva: Bez policije: **01, 02, 03, 04, 05, 06, 07, 08, 09, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 60, 61, 62, 63, 64, 65, 66, 67, 68, 69, 70, 71, 72, 73, 74, 75, 76, 77, 78, 79, 80, 81, 82, 83, 84, 85, 86, 87, 88, 89, 90, 91, 92, 93, 94, 95, 96, 97, 98, 99, 100**.

P.S. meni je potrebna pomoć kod igre Dracula 2. Kad dođem u stari znanj zamak kombinacija za dva problema pre nego se spustim niz stepenište do šahovskog patosa gde kad kročim dobijem Game over, u igri "Louvre" redosled pritiskanja dugmića na vratima (planetarni znakovi). Unapred zahvaljujem. Drugarski pozdrav,

Mario Buturović iz Smedereva

## CHRONO CROSS

☒ Zdravo!!!

Grupa 007 je u broju 18 pitao koliko

"Chrono Cross" ima završetka. Prvo završi igru, snimi je i startuj New Game+. Evo kako ćeš naći pomoć:

1. Na početku igre (bez obzira da li si u Home ili Another World-u i da li je Kio sa tobom)

2. Kada Kio ostane bolestan u Guldove (bez obzira da li si prihvatio da je spaseš ili ne)

3. Kada Kio ozdravi (bez obzira da li si je ti spasio ili si je našao zdravu nakon povratka sa S.S. Invincible)

4. Na početku igranja u Lynxovom telu

5. Pošto te Harle napusti

6. Nakon pobeđe nad Fate

Napomena: snimi poziciju pre finalne borbe, odgledaj završetak, nemoj snimiti pa nastavi igru do poslednjeg snimanja tražeći druge završetke.

I ja imam jedno pitanje: između glavnog ostrva Water dragon ostrva i Marbule ostrva nalazi se jedno neoznačeno ostrvo. Kada pored njega pritisnem X nađem se u Bend of Time. Tu se nalaze jedna vrata za koja jedna biljka govori "da će doći vreme da se otvore". Međutim ja sam došao do kraja igre i nemogu da otvorim vrata. Zato pomozite mi ako znate.

Pozdravi od Fuguya

## CHRONO CROS

☒ Čao Bonusi pišem ti prvi put i to sa razlogom: OBRNUOSAM CHRONO CROS!!!!!!!!!!!!!! Posle 75h igranja isplatio se, skupio sam sve likove i pobeđeo sve boseve, grafika na kraju je odlična. Sve u svemu dobar RPG. Mogu pomoći onima koji su se zaglavili negde, neka pišu NAJBOLJEM ČASOPISU SVIH VREMENA. Pozdrav od Aleksandra iz Indije.

aleksandar savic <sale\_85@yahoo.com>

## TALICNI TON

☒ Pomagajte kolege i prijatelji,

moje dete se zaglavilo u igrici Talični Tom na prvom nivou. Kaže ne može da nađe neki ključ da uđe u hotel. Isto mu se desilo i sa Sheep, dog and wolf, ali na desetom nivou, gde je pokupio ovcu, ali ne može da prevari nekakvo crveno čudovište (valjda kod neke druge okretalje). Pošto ja nemam vremena, a ne znam ni da li bih uspeła da mu pomognem, pomozite nam vi. Uostalom, sami ste krivi, jer ste nahvalili te igrice u Bonusu. Vaš Bonus inače veoma, veoma rado zajedno čitamo. Možete nam tamo i odgovoriti, ako nađete prostora. Ako ne, željno očekujem vaš e-mail.

Unapred zahvalna Danilova mama.

## TOMORROW NEVER DIE

☒ Čao!!!

Svima pomoć u igrici "Bond tomorrow never die" otključaj sve mislije u glavnom meniju pritisni SEL(2), O(2) **01(2)**, O., **01(2)**. Ako vas nešto zanima možete me pozvati na 036/631-227 dobiti neke šifre.

Ika Bart




**041-20-20-20**

sveik nove sife, trikovi i rešenjaji!

Januar

Ima igra

Platforma

**prvih 10**

01.	Return of the Castle Wolfenstein	PC
02.	ISS Pro Evolution	PS2
03.	Devil May Cry	PlayStation 2
04.	Soul Reaver 2	PC
05.	Empire Earth	PC
06.	Grand Theft Auto 3	PS2
07.	Harry Potter	PS2
08.	Aquanox	PC
09.	Gothic	PC
10.	FIFA 2002	PS2


**PlayStation top 10**

Januar

Ima igra

01.	Winning Eleven 2001
02.	NBA 2002
03.	Harry Potter
04.	Syphon Filter 3
05.	Alone In The Dark
06.	Spiderman 2
07.	ISS Pro Evolution 2
08.	Final Fantasy IX
09.	VIP
10.	Cabela's Big Game Hunter


**Beosoft prvih 10**

Januar

Ima igra

Platforma

01.	Wining Eleven 2001	PS2
02.	Harry Potter	PS2
03.	ISS Pro Evolution	PlayStation 2
04.	NBA 2K2	PS2
05.	Tennis 2K2	PS2
06.	NBA Live 2002	PS2
07.	Super Mario	GB
08.	FIFA 2002	PS2
09.	VIP	PS2
10.	Jurassic Park DNA Factor	GB


**PC CD-ROM top 10**

Januar

Ima igra

01.	Soul Reaver 2
02.	Empire Earth
03.	Return of the Castle Wolfenstein
04.	Civilization 3
05.	Gothic
06.	Aquanox
07.	Comanche 4
08.	Aliens vs Predator 2
09.	Harry Potter
10.	Ghost Recon


**JAPAN prvih 10**

Januar

Ima igra

Platforma

01.	Crazy Doctor's Experiment Island	PlayStation 2
02.	Busin: Wizardry Alternative	PS2
03.	Pachisuro Aroze Kingdom 5	PlayStation 2
04.	Professional Baseball Japan 2001	PS2
05.	Shin Sangoku Musou 2	PlayStation 2
06.	King of the Beast DX	PS2
07.	Seigi no Mikata: Ally of Justice	PlayStation 2
08.	Biohazard Code Veronica	PS2
09.	Pikmin	GB
10.	Power Smash 2	PS2


**PS2 top 10**

Januar

Ima igra

01.	ISS Pro Evolution
02.	Devil May Cry
03.	Grand Theft Auto 3
04.	Batman Vengeance
05.	Crash Bandicoot the Wrath of Cortex
06.	SSX Tricky
07.	James Bond Agent Under Fire
08.	Gran Turismo 3
09.	Ice
10.	Half Life

top liste

# Game Boy je napredovao, a vi?



Uzмите Game Boy Advance® i osetite snagu najnaprednije ručne konzole ikada napravljene.

Sa većim ekranom, svetlijim bojama, odličnom grafikom i digitalizovanim stereo zvukom, ova konzola nije samo nova - već nova generacija.



- Spremite se za potpuno novu generaciju 32-bitnih igara.
- Igrajte sve igre za Game Boy i Game Boy Color koje već posedujete.
- Novi ekran širokog formata (24:7).
- Čak 50% veći ekran znači veća rezolucija, više boja i detaljnija grafika.
- Do 4 igrača mogu igrati istovremeno pomoću link kabela.



## GAME BOY ADVANCE

Možete ga naći u prodavnicama Beosofta od 1. jula 2001.



Gospodara Vučića 160, Beograd • Tel: 011/ 30 45 700, 30 45 701  
Svetogorska (Lole Ribara) 47, Beograd • Tel: 011/3222 606  
Miletićeva 36, Novi Sad • Tel: 021/ 617 038, 064/117 53 36



# Najbolja konzola.



## Najniža cena!

PlayStation 2

- 128-bitni Emotion Engine™
- 300 MHz procesor
- 75 miliona poligona u sekundi
- 48 muzičkih kanala
- CD x 24 / DVD x 4
- Mogućnost gledanja DVD filmova

# 700,-\*

sa ugrađenim čipom

Gospodara Vučića 160, Beograd • Tel: 011/ 30 45 700, 30 45 701  
Svetogorska (Lole Ribara) 47, Beograd • Tel: 011/3222 606  
Miletićeva 36, Novi Sad • Tel: 021/ 617 038, 064/117 53 36

